

Katedra: Katedra aplikované matematiky
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní program: Informatika se zaměřením na vzdělávání
(kombinace) (angličtina–informatika)

**WEBOVÝ DESIGN – MANUÁL PRO VYTVOŘENÍ
WEBOVÉ FOTOGALERIE POMOCÍ NÁSTROJE
ADOBE PHOTOSHOP
WEBDESIGN – MANUAL FOR CREATING WEB
PHOTO GALLERY USING THE ADOBE
PHOTOSHOP**

Bakalářská práce: 10–FP–KAP– 001

Autor:

Vojtěch Ešner

Podpis:

Adresa:

Novoměstské náměstí 257

264 01, Sedlčany

Vedoucí práce: Ing. Dana Slánská

Konzultant: RNDr. Pavel Pešat, Ph.D., Mgr. Jan Berki

Počet

stran	slov	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
50	13215	43	0	29	0

V Liberci dne: 29. 6. 2010

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že se na mou bakalářskou práci plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucí bakalářské práce a konzultantem.

V Liberci dne: 29.06.2010.

Vojtěch Ešner

Anotace

Tato práce se zabývá všemi aspekty, které by designér i vývojář měli vzít v úvahu při tvorbě webových stránek. První část pojednává o fázi plánování designu a vývoje stránek podle obsahu a cílového publika. Druhá část obsahuje návod na vytvoření hlavičky pro stránky fotogalerie. Cílem práce je srozumitelné vysvětlení problematiky webdesignu, seznámení s prostředím programů Adobe Photoshop CS5 a Adobe Bridge CS5 a popis základních operací. Výsledná webová fotogalerie může být dále využita v rámci předmětu PGF – Počítačová grafika se zaměřením na digitální fotografii.

Summary

This bachelor paper looks at different aspects designer and developer need to take into account when developing websites. The first part outlines multiple phases in developing websites and planning their design according to their content and user group visiting the site. The second part is a tutorial for creating a header for the gallery website. The main aim of this paper is to provide a comprehensive overview of the field of webdesign and introduce the interface of Adobe Photoshop CS5 and Adobe Bridge CS5. The final gallery can be further used as a teaching material in webdesign classes.

Sammanfattning

Kandidatarbetet handlar om olika aspekter grafiska formgivare och webbutvecklare måste ta hänsyn till när webbplatser skapas. Första delen beskriver individuella steg i processen av designplanering och implementering med hänsyn till webbplatsens innehåll och potentiella besökare. Andra delen är en handledning beskrivande hur man kan skapa en huvudrubrik eller "heading" för ett webbfotogalleri. Arbetet syftar på att förklara tydligt webbdesigns grundläggande inslag och introducera datorprogram Adobe Photoshop CS5 och Adobe Bridge CS5 och deras funktioner. Webbfotogalleriet som jag har skapat för mitt kandidatarbete kan också användas som läromedel i webbdesign ämne på universitetet.

Obsah

1. Webdesign	7
1.1 Prvky webu	7
1.1.1 Co je to webdesign?	7
1.1.2 Statické a dynamické stránky	7
1.1.3 Java applety, PHP	8
1.1.4 Databáze a další prvky	8
1.1.5 Teorie CSS – kaskádové styly	8
2. Historie a pravidla webu	10
2.1 Historie	10
2.1.1 Základní pravidla	10
2.1.2 Validátory	11
3. Stručná historie internetu	13
3.1 Základní služby internetu	13
3.1.1 Instant Messaging	13
3.1.2 VoIP – Voice over Internet Protocol	13
3.1.3 Sociální sítě	13
4. Plánování webu	14
4.1 Kontext	14
4.2 Účel	14
4.3 Návštěvníci	14
4.4 Obsah	14
4.5 Kompatibilita a omezení	14
4.6 Rozvržení webu – layout	15
5. Problematika webových prohlížečů	16
5.1 Internet Explorer	16
5.2 Mozilla Firefox	16
5.3 Google Chrome	17
5.4 Apple Safari	17
5.5 Opera	17
6. Barvy	19
6.1 Teorie barev	19
6.2 Druhy barev	20
6.3 Emoce barev	20
6.4 Teplé barvy	20

6.4.1 Červená.....	20
6.4.2 Žlutá.....	20
6.4.3 Oranžová	20
6.5 Studené barvy	20
6.5.1 Modrá	20
6.5.2 Zelená.....	21
6.5.3 Fialová.....	21
6.6 Neutrální barvy.....	21
6.6.1 Bílá	21
6.6.2 Černá	21
6.7 Bezpečné barvy pro web	21
7. Teorie obrazových formátů	22
7.1 JPEG.....	22
7.2 GIF	22
7.3 PNG.....	22
8. Bezpečná písma.....	24
9. Redakční systémy.....	25
9.1 Wordpress.....	25
9.2 Drupal.....	25
9.3 Joomla!.....	26
10. Představení programů Adobe Photoshop CS5 a Adobe Bridge CS5	28
10.1 Adobe Photoshop CS5.....	28
10.1.1 Historie	28
10.1.2 Verze Photoshopu.....	28
10.1.3 Interface Photoshopu CS5 (Obrázek 9).....	28
10.1.4 Představení nástrojů ve verzi CS5 (Obrázek 10) ⁴	29
10.2 Adobe Bridge CS5.....	29
11. Příprava grafického návrhu pro webovou fotogalerii.....	30
11.1 Obraz Dámy s hranostajem	30
11.2 Závěsy	33
11.3 Pokoj galerie.....	35
11.4 Nasvícení scény.....	37
11.5 Přidání obrazu a závěsu.....	38
11.6 Stínování.....	39
11.7 Název galerie a tvorba nadpisu.....	39
12. Instalace systému Joomla! vytvoření šablony	43

12.1 Instalace.....	43
12.2 Vytvoření šablony	43
13. Validace kódu webové fotogalerie	44
14. Vypuštění stránek do WWW světa.....	45
14.1 Domény	45
14.2 Webhostingy zdarma	45
15. Srovnání zahraničních a českých fotogalerií	46
15.1 Vetton.ru.....	46
15.2 Interfacelift.com	46
15.3 Deviantart.com	46
15.4 Photo-gallery.cz.....	46
15.5 Rajce.net.....	47
15.6 FotoAparát.cz	47
16. Závěr.....	48
17. Prameny.....	49

1. Webdesign

1.1 Prvky webu

1.1.1 Co je to webdesign?

Pojmem web design je myšleno cílené vytváření grafického rozhraní, které je uživateli prezentováno jako webová stránka. Uživatel se setká s výsledkem práce designéra prostřednictvím webového prohlížeče či dalších možností jako jsou například OnlineTelevize. Účelem designu je vytvořit internetové stránky, na kterých budou uživateli zprostředkovány elektronické dokumenty, aplikace a informace, které jsou uloženy na serveru webu. Tyto informace mohou sestávat z textů, obrázků a dalších multimédií.

Texty, obrázky a multimédia jsou umístěny na stránce napsané pomocí jazyka HTML (Hypertext Markup Language). Tento jazyk vznikl v roce 1980 a jeho pomyslným otcem je Tim Berners-Lee, který zároveň založil organizaci W3C, která se stará o vývoj HTML a která rovněž upřesnila standardy, podle nichž by se každý vývojář webu měl řídit.^{15 1}

K napsání jednoduché stránky plně postačuje klasické HTML. Pokud ovšem chceme na web přidat další funkce a možnosti, je nutné použít další implementace původního HTML. Jmenovitě se jedná o XHTML a XML. Obě implementace jsou plně kompatibilní s dalším možným rozšířením v podobě kaskádových stylů (CSS).

Web vývojář vs. webdesignér

Díky vývoji aplikací, jazyků a zásuvných modulů je dnes již nutné odlišit web designéra a web vývojáře. První jmenovaný má v dnešní době funkci grafika, tedy osoby, která navrhne strukturu webu a vlastní grafický design. Úkolem web vývojáře, kterému se přezdívá i web developer či kodér, je pak uvést designérem navrženou stránku do provozu. Na jeho bedrech dále spočívá i zprovoznění webových aplikací a dalších funkcí, které chce klient na stránkách mít. Zdálo by se, že vývojář má o hodně těžší pozici než designér. Ale právě práce designéra může nakonec rozhodnout o tom, zda bude web úspěšný nebo ne. Zda jsou stránky funkční a vše „šlape“ jak má, se uživatel dozví až při prohlížení stránek. Ovšem to, zda se na ně ještě někdy vrátí, či o nich řekne svým známým, záleží na prvním dojmu ze stránek, což je čistě v rukou grafika – designéra.

1.1.2 Statické a dynamické stránky

Webové stránky se dělí na stránky statické a dynamické. Statické stránky nemění svůj obsah a strukturu s každou návštěvou, pokud na nich něco nezmění sám programátor, či designér. Klasickým příkladem statických stránek jsou například portfolia, kde vzhled a obsah mění pouze vývojář webu. Uživatel, který se na stránky dostane má možnost je jenom prohlížet. Dynamické stránky mění svůj obsah a vzhled v závislosti na činnosti koncového uživatele nebo v závislosti na základech stránky (změna času, změna uživatele, modifikace databáze atd.). Tyto změny mohou být provedeny přímo z počítače koncového uživatele. Příkladem jsou např. stránky, které se přizpůsobují nastavení uživatelského účtu, když se na ně uživatel zaregistruje a přihlásí se. Změny tohoto rázu většinou probíhají na úrovni JavaScriptových appletů.¹⁵

1 Pro větší přehlednost bakalářské práce uvádím u každé citace číslo, které odpovídá publikaci uvedené v kapitole 17. Prameny.

1.1.3 Java applety, PHP

JavaScriptové applety představují další možnost, jak měnit strukturu a obsah webu. Ovšem kvůli nedostatkům v kompatibilitě mezi webovými prohlížeči, o které bude řeč v dalších částech BP, je tato možnost velmi často nahrazována (a zcela správně nahrazována) implementací jazyka PHP (PHP: Hypertext Preprocessor). Ten byl vytvořen právě proto, aby umožňoval dynamickým stránkám i procesy, které buď Javascriptem vůbec napsat nejdou, nebo jsou kvůli kompatibilitě nepoužitelné.¹⁵

1.1.4 Databáze a další prvky

S příchodem PHP bylo nutné vytvořit tzv. databáze. Databáze se skládá z kolekce dat jednoho či více uživatelů. Při vývoji webu se nejčastěji používá databáze MySQL, což je databáze, která funguje jako server a je nutná například při práci s redakčními systémy. Další možností, jak obohatit webové stránky, je přidání multimediálních technologií ve formě Adobe Flash či Microsoft Silverlight a dalších. Flash je dnes velmi často využíván právě ve webdesignu, kdy nahrazuje statické elementy designu a nahrazuje je dynamickými. Při zavedení Adobe Flash byl problém s načítáním webu, který je s prvky aplikace Flash o něco objemnější, než s klasickým statickým designem. Dnes však došlo k optimalizaci a nároky nejsou tak velké. Aplikaci Flash určitě napomáhají i rychlejší standardy internetu. Microsoft Silverlight je plugin, který se v mnohém podobá aplikaci Flash a snaží se mu konkurovat. Nedostal ovšem takové popularity.¹⁵

1.1.5 Teorie CSS – kaskádové styly

CSS – Cascading Style Sheets – v češtině kaskádové styly – je jazyk pro úpravu HTML či XHTML dokumentu. Tyto úpravy se mohou týkat nejen formátování textu a obsahu stránek, ale i formátování celého vzhledu stránky. Zavedením CSS se dostalo vývojářům snadné možnosti úpravy dokumentů. Kaskádové se jim říká proto, že CSS ustanovuje v kódu priority. Každé pravidlo má své místo v řetězci priorit. V této tzv. kaskádě jsou vypočteny priority a přiřazeny těmto pravidlům, aby byly výsledky předvídatelné.

CSS vzniklo jako reakce na stále větší komplikovanost HTML kódu, a tedy i jeho komplikovanější udržování či upravování. Za prvotním vývojem CSS stála standardizační společnost W3C, která se na vývoji podílí i dnes. První verze CSS specifikace 1 byla vydána na konci roku 1996 a dočkala se prozatím novější verze 2 v roce 1997. Nyní společnost pracuje na specifikacích pro CSS verze 3. Kdy tato verze vyjde však není upřesněno.¹

Připojení CSS k HTML souboru

Vývojář má tři možnosti, jak přidat do zdrojového kódu HTML/XHTML kaskádové styly. Záleží většinou na obsáhlosti kódu kaskádových stylů. Pokud chce formátovat jen jednu řádku textu, pak stačí přidat stylový atribut přímo před formátovaný text.¹

<p style="font-weight: bold;"> V tomto případě bude odstavec psán tučným písmem.

Druhou možností je definovat všechny styly na začátku HTML souboru; tyto styly pak budou platit pro celý dokument. Tato možnost je komplexnější a vývojář má vše v jednom souboru.

```
<style type="text/css">
p {text-indent: 30px; margin: 0px;}
</style>
```

Osobně upřednostňuji dnes hojně využívanou možnost připojit CSS z externího souboru. Všechny kaskádové styly jsou definovány v jednom souboru, který je pak připojen ke stránce pomocí odkazu umístěného v hlavičce stránky. Vývojář se sice musí starat o dva soubory (mnohdy ještě více), ale má tak oddělený HTML jazyk a CSS jazyk.¹

`<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">`

Syntaxe

Každý zápis kaskádového stylu sestává ze selektoru, bloku deklarací, vlastností a hodnoty vlastností. Selektor je označení pravidla, na které se pak budeme odvolávat. Například při zvolení selektoru *body* se bude formátovat vše, co je umístěno uvnitř HTML tagu *body*, a je uvedeno v bloku deklarací. Blok deklarací je uzavřen do složených závorek a obsahuje vlastnosti, které se mohou týkat barvy pozadí, barvy textu, pozadí textu, atd. Za vlastností je vždy tečka a následuje hodnota této vlastnosti, která je pak ukončena středníkem.¹

Příklad jednoduchého CSS (Obrázek 1):

```
1 #obsah      { position: absolute; width: 585px; top: 250px; margin: 0px 210px; z-index: 0; }
2 #patka      { width: 600px; height: 25px; background-image: url("images/patka5.png"); text-align: center; }
3 #hlavicka   { position: absolute; width: 999px; height: 200px; top: 0px; left: auto; z-index: 1;}
4 #patka { color: white; font-size: 17; font-weight: bold; }
5 body {
6   font-family: "Trebuchet MS", Tahoma, Arial, sans-serif;
7   background: #9fcbfb url(images/bg.png) repeat-x;
8   margin: 0;
9   padding: 0;
10  text-align: center;
11 }
```

Obrázek 1

Výhody

Hlavní výhodou CSS je jeho flexibilita při formátování vzhledu a obsahu stránek. Problém, který byl v HTML jen obtížně řešitelný, lze díky CSS vyřešit poměrně snadno. Použití CSS je také mnohem méně časově náročné. Dříve bylo při změně barvy všech nadpisů úrovně H2 nutné projít celý zdrojový kód, najít všechny tagy H2 a změnit u nich barvu. Dnes pomocí CSS změníme pouze jednu hodnotu. U delších a obsáhlejších obsahů stránek je CSS nutností. Díky nalinkování externích souborů můžeme navíc dosáhnout načtení různých CSS pro různé prohlížeče a zařízení.

Nevýhody

Největší nevýhodou CSS je to, že je nedostatečně podporován běžnými prohlížeči. Webové prohlížeče nesou samy v sobě chyby v CSS a je tudíž mnohdy prakticky nemožné napsat kód tak, aby se zobrazoval stejně ve všech, či alespoň v běžných, prohlížečích. Tento problém se dá řešit nahráváním různých stylů v závislosti na prohlížeči uživatele.

Moderní web se dnes již bez pokročilejších úprav pomocí CSS neobejde. Díky jednoduchosti nahradil dnes již velmi zastaralé weby strukturované pomocí tabulek.

2. Historie a pravidla webu

2.1 Historie

První stránka, kterou je možné považovat za webovou stránku, spatřila světlo světa v srpnu roku 1991. Stál za ní Tim Berners-Lee, který jako první skombinoval internetovou komunikaci, která dříve probíhala pouze pomocí emailu či usenetu tj. uzavřených sítí, a hypertextové odkazy. Ty byly již dlouhou dobu známy, ale využívaly se hlavně při „linkování“ obsahu v rámci jednoho počítače, či například interaktivních CD.²⁵

Rané stránky byly napsány základním HTML kódem a soustředily se prakticky pouze na informace, takže zobrazovaly nadpisy a odstavce textu a odkazy, které dokumenty spojovaly. S vývojem HTML se přidaly další prvky ve formě obrázků, nejčastěji ve formátu JPEG, GIF, ke kterým se později přidaly i další, např. dnes moderní PNG. Dalším prvkem se staly tabulky, které byly původně určeny pro uložení informací. Netrvalo ovšem dlouho a začaly se využívat i pro strukturování webu.

S příchodem CSS a i pravidel WCAG se vývojáři snaží opět využívat tabulky pouze k jejich primárnímu účelu, tedy organizování a řazení informací, a nechat strukturu webu pouze na kaskádových stylech. S rozvojem webu začala vznikat i celá řada společností zabývajících se stavbou a programováním webových stránek a aplikací a dnes jejich počet dosahuje až k desítkám tisíc.²⁵

2.1.1 Základní pravidla

Každý web by se měl řídit jistými pravidly, aby byl pro uživatele co možná nejpřístupnější a „nejpřátelštější“. Pravidla webu se označují jako WCAG – Web Content Accessibility Guidelines – a rozčleňují se do tří oblastí. První oblast obsahuje pravidla nutná, druhá oblast pravidla doporučená a třetí oblast jsou pravidla nepovinná, ale důležitá pro úplnou přístupnost k webu. Za těmito pravidly stojí společnost W3C, která prakticky definovala web a programovací jazyk HTML.²⁵

WCAG vznikla v roce 1999 ve verzi 1. Vzhledem k neustálému vývoji aplikací bylo však nutné pravidla zpřehledňovat a aktualizovat, a proto se svět webu dočkal v roce 2008 verze WCAG 2.0, která přinesla vylepšení a přidání dalších pravidel.²⁵

Mezi základní pravidla webu patří smysluplná stavba dokumentů a textů na stránce. To znamená, že se všechny texty na stránce budou řídit sémantickými a typografickými pravidly. Dále by měly být tyto texty organizovány tak, aby byly rozpoznány i dalšími webovými službami na jiných stránkách. Jednou z nejdůležitějších položek na seznamu pravidel je poskytnutí textových ekvivalentů pro objekty na stránce, které nejsou znázorněny textem, tj. obrázky a další multimedia. Pro zrychlení webu je možné při načítání stránky vynechat obrázky. Místo nich se zobrazí pouze prázdné místo. V tomto prázdném místě by se podle WCAG pravidel měl objevit i popisek, který říká, co na obrázku je. Uživatel si pak může vybrat, zda tento obrázek chce vidět a načíst ho, nebo zda bude danou stránku prohlížet bez obrázků.²⁵

Odkazy jsou jakýmsi pomyslnými kotvami webu. Bez nich by se nedalo snadno pohybovat mezi tisícovkami webů, které jsou spojeny právě díky odkazům. Podle pravidel musí být odkazy smysluplným textem, který je podtržený. Mnohdy ovšem vidíme stránky, na kterých jsou odkazy díky kaskádovým stylům téměř nerozeznatelné od ostatního textu a uživatel se o nich dozví, až když na ně najede kurzorem, který se zpravidla z ukazatele změnil na ukazatel ruky. Ovšem i toto může být díky kaskádovým stylům změněno. Vývojář by se měl vyvarovat odkazů typu – klikněte zde.²⁵

Velkou revolucí ve vývoji webových stránek byl příchod, zde již zmíněných, kaskádových stylů (CSS), které slouží k celkové úpravě vzhledu stránek od změny struktury, rozložení prvků po barvy textů, odkazů atd. Dnes se však stále ještě k struktuře a rozmístění objektů často používají rámy či tabulky. Rámy umožňují rozdělení stránky na několik samostatných partů. Většinou na dva či tři. V jednom rámu bylo většinou ovládací menu, ve kterém byly odkazy na další části stránek. Tato metoda je dnes velmi zastaralá a přestala se prakticky používat hlavně kvůli nekompatibilitě mezi prohlížeči.²⁵

Druhou možnou metodou, jak strukturovat stránku, je pomocí tabulek. Pravidla WCAG jasně říkají, že pro strukturu webu se tabulky mohou používat pouze v případech, kdy nelze stránku strukturovat jinak. Tabulky by se však při struktuře webu neměly používat hlavně z důvodu nekompatibility v prohlížečích. Tabulky se totiž v každém prohlížeči chovají trochu jinak. Není to chyba samotného tagu tabulky, ale hlavně prohlížečů jako takových.²⁵

Nejjednodušším řešením při plnění pravidel WCAG je využití kaskádových stylů. Jejich největší výhoda je, že jsou kompatibilní prakticky se všemi současnými hlavními webovými prohlížeči. Při správném naprogramování má uživatel jistotu, že jeho web bude funkční a hlavně bude vypadat stejně ve všech prohlížečích. Díky CSS tak odpadá vývojáři takřka noční můra v podobě optimalizace webu, která se dá díky CSS docílit jednoduchými úpravami zdrojového kódu. Díky Javascriptu lze mít i v záloze několik zdrojových kódů podle prohlížeče, ve kterém uživatel danou stránku otevírá. Při otevření stránka zjistí, jaký je uživatelův prohlížeč, a nahraje tak odpovídající CSS. Vzhledem k nepřebornému množství prohlížečů je to ale prakticky nemožné, a proto se nejčastěji používají oddělené CSS kódy pro Internet Explorer 7 a 8 a Mozilla Firefox. Ostatní prohlížeče využívají defaultní zdrojový kód, protože největší „nepřehledy“ co se týče kompatibility způsobuje právě Internet Explorer 7 a 8.²⁵

O tato pravidla se vůbec nemusí starat uživatel, který ke správě webových stránek použije nějaký redakční systém. Tyto systémy zajistí kódování, uživatel má tedy na starosti pouze obsah stránky. Mezi nejvyužívanější služby patří Joomla!, Drupal a Wordpress.

Při stavbě webu by se podle pravidel WCAG mělo myslet i na hendikepované uživatele a připojit na stránky například zvukový obsah textu, alternativní klávesnice atd. S problematikou hendikepovaných se však nejčastěji zabývají výrobci hardwaru a softwaru. Hardware spočívá právě ve speciálních monitorech, klávesnicích a dalších input zařízeních. Software ve speciálně upraveném počítači by už neměl mít v dnešní době problém např. s přečtením obsahu stránek. Tato pravidla jsou nepovinná a jsou doplňkem, který by stránky měly mít, aby byly validní.²⁵

2.1.2 Validátory

Validátorem je označován počítačový program, který se používá pro ověření validity tj. správnosti, přesnosti, korektnosti kódu. Ve světě webu můžeme použít validátor pro kontrolu HTML, CSS, XML či RSS. Validátor však může být použit pro kontrolu jakéhokoliv jazyka, pokud je k tomu naprogramován. Úkolem validátoru je najít chyby a nepřesnosti v kódu podle směrnic WCAG.

Nejvyužívanějším validátorem je výtvar z dílny společnosti W3C, který je k nalezení na stránkách validator.w3.org. Samotný validátor byl napsán již v roce 1994 Geraldem Oskoboinym. Ten však v roce 1997 začal pracovat pro skupinu W3C a společně vydali první W3C HTML Validator. Validátor pracuje na bázi porovnávání konkrétního dokumentu se standardy HTML, popřípadě CSS.²⁹

Současné stránky validátoru od společnosti W3C umožňují zkontrolovat jakýkoliv web buď přímo podle URL tj. adresy stránky, nebo pomocí nahrání HTML či CSS souboru, případně se využívá

tzv. direct input. Direct input pracuje s kódem, který uživatel přímo zkopíruje do tabulky. Výsledkem validátoru je buď prohlášení, že stránky jsou validní, v tom případě se zobrazí zelená ikonka stránky a možnost nahrání ikony webu W3C jako vizitky validního webu. V opačném případě se objeví červená ikona a výpis chyb a varování, co je třeba opravit. U chyb i varování je přesně napsáno, na které řádce chyba je, takže není problém ji v kódu vyhledat a opravit.

Validátor však pouze zobrazí chyby v kontextu. I když je web validní, neznamená to, že se ve všech prohlížečích zobrazí stejně. Optimalizace webu je tedy další důležitou součástí procesu tvoření webu.

I Česká republika má vlastní validátor. Je umístěn na webu www.h1.cz/validator a je založen na principu validátoru W3C, ale přichází s vlastními úpravami. Zajímavé je, že stejná stránka může být validní podle validátoru W3C, ale už ne podle H1.cz.¹²

Většina vývojářů se validitou moc nezabývá a vyplývá to hlavně z přehledu nejznámějších webů. Validními weby se může pyšnit MSN, BBC či Mozilla Firefox. Podle validátoru naopak pohořely např. weby firem Microsoft, Yahoo, Youtube či Facebook (Obrázek 2).

Website or software's homepage	Pass?	Number of errors	Number of warnings	Date validated
www.google.com	No	40	2	Jun 15, 2010
www.google.co.uk	No	46	2	Jun 15, 2010
www.yahoo.com	No	167	35	Jun 15, 2010
www.msn.com	Yes	0	0	Jun 15, 2010
www.aol.com	No	859	395	Jun 15, 2010
www.ask.com	No	168	35	Jun 15, 2010
www.amazon.com	No	698	105	Jun 15, 2010
www.amazon.co.uk	No	703	99	Jun 15, 2010
www.apple.com	No	3	1	Jun 15, 2010
www.youtube.com	No	141	8	Jun 15, 2010
www.facebook.com	No	43	0	Jun 15, 2010
www.myspace.com	No	287	201	Jun 15, 2010
www.twitter.com	No	22	69	Jun 15, 2010
www.wikipedia.org	No	1	2	Jun 15, 2010
www.bbc.co.uk	Yes	0	0	Jun 15, 2010
www.microsoft.com	No	361	34	Jun 15, 2010
www.firefox.com	Yes	0	2	Jun 15, 2010
www.opera.com	Yes	0	0	Jun 15, 2010
www.apple.com/safari	No	3	1	Jun 15, 2010
www.google.com/chrome	No	22	11	Jun 15, 2010

Obrázek 2

3. Stručná historie internetu

„Internet je celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí, ve kterých mezi sebou počítače komunikují pomocí rodiny protokolů RCP/IP. Společným cílem všech lidí využívajících internet je bezproblémová komunikace (výměna dat).“¹⁴

Pojem internet vznikl až v roce 1987, nicméně myšlenka na propojení počítačů a sdílení dat je mnohem starší. Sdílení dat se stalo zcela zásadním během studené války mezi USA a SSSR, kdy se obě velmoci předháněly ve zbrojení. Odpovědí na vypuštění sovětské družice Sputnik bylo založení první počítačové sítě s názvem Arpanet mezi čtyřmi univerzitními počítači v různých státech USA. Množství připojených počítačů se od té doby zvětšovalo exponenciálním růstem a v dnešní době se pohybuje pod hranicí dvou miliard připojených uživatelů.¹⁵

3.1 Základní služby internetu

Mezi nejznámější a nejpoužívanější služby poskytované internetem jsou WWW (World Wide Web), který představuje webové stránky s texty, obrázky a odkazy vedoucími na další stránky; E-mail, což je elektronická pošta; Instant Messaging, což jsou protokoly umožňující chatování se známými v reálném čase; a dále například sociální sítě.

3.1.1 Instant Messaging

Díky této službě si můžete doslova v reálném čase chatovat s člověkem z opačného konce planety. Mezi nejvyužívanější IM protokol v České republice patří protokol ICQ (I seek you), který je však za hranicemi Evropy prakticky neznámý. Mimo Evropu jsou známé a využívané protokoly MSN (Microsoft), Jabber či AOL. Všechny jmenované protokoly mají vlastní klienty pro komunikaci. Existuje však množství dalších komunikačních klientů, které pocházejí od komunity uživatelů a často spojují několik protokolů do jednoho programu. Jmenovitě se jedná například o programy QiP či Miranda.

3.1.2 VoIP – Voice over Internet Protocol

Od chatování bylo dalším jasným krokem telefonování přes internet. Nejznámější možností, jak zdarma telefonovat po internetu, je služba Skype. Tento program nenabízí pouze možnost telefonování, ale i chatování IM, videohovory a za poplatek i volání na pevné síti a mobilní telefony či zaslání SMS zpráv.

3.1.3 Sociální sítě

Největší boom zažívají v poslední době na internetu sociální sítě a zvláště jedna konkrétní – Facebook.com. Navzdory tomu, že tato síť je relativně mladá, zastínila sociální sítě jako MySpace.com, Twitter.com a Lide.cz. Úspěchem Facebooku je rychlá možnost najít přátele, snadné spravování účtu či možnost okamžitého chatu s uživatelem, který je online.

Facebook ovšem přenesl pojem sociální síť na další úroveň. Množstvím aplikací, her a zásuvných modulů si každý den získává uživatele po celém světě. Bohužel má však i takový gigant, jakým se Facebook stal, svoje horší stránky. Největším „strašákem“ této sociální sítě je bezpečnost uživatelů. Aplikace, které uživatel využívá, mohou obsahovat škodlivý kód a poškodit tak uživatelův počítač. Největším problémem na Facebooku je ovšem množství informací, které o sobě uživatel napíše na svůj profil. Pokud už bude hodně sdílný, měl by alespoň povolit přístup na svůj profil pouze těm, kteří jsou jeho přáteli. Vyvaruje se tím odcizením osobních informací z Facebooku či svého emailu.

4. Plánování webu

Při rozdělování funkcí při tvorbě webu připadá rozhodně plánování webu na webdesignéra. On je oním tvůrčím mozkiem, který musí vymyslet nejen to, jak bude stránka vypadat, ale musí také zjistit kontext, jaký obsah bude nabízet, jaký účel bude mít, pro koho bude určena atd. Všechny tyto aspekty jsou extrémně důležité při plánování, protože bez řádné přípravy může designéra a vývojáře pořádně zamrazit v zádech, když narazí na problém buď s funkčností stránek, či nespokojeností zákazníka.²

4.1 Kontext

Webovou stránku si lze představit jako knihu, jejíž stránky jsou jednotlivým obsahem, který je na nich uveden. U knížek je důležité, aby šly informace smysluplně za sebou, tj. chronologicky, abecedně, atd. A totéž platí pro webové stránky. Pokud se na nich uživatel nebude orientovat nebo bude utřídění informací chaotické, tak už se na stránky moc uživatelů nevrátí.²

4.2 Účel

Na samém začátku je klíčové určit, o čem budou stránky pojednávat. Toto rozhodnutí závisí buď na klientovi, nebo zkrátka na člověku, který stránku plánuje. Stránky mohou sloužit například jako informační portály, rozcestníky shromažďující odkazy s dalšími stránkami, fotogalerie, e-shopy a mnohé další. Jakmile si designér ujasní cíl stránek, tak je pro něj mnohem jednodušší vymezit obsah stránek a skupinu návštěvníků/uživatelů, pro které budou stránky určeny.²

4.3 Návštěvníci

Návštěvníky webu se myslí cílová skupina, pro kterou jsou webové stránky určeny. Tato skupina by měla předem vědět, popřípadě by to mělo být z prvního pohledu na stránky jasné, jaký typ informací na stránkách najde. Určení cílové skupiny by mělo být snadné po určení účelu.²

4.4 Obsah

Obsah záleží na účelu a návštěvnících. Je nutné roztrždit obsah stránky podle potřeb uživatele/návštěvníka. Cokoliv, co přímo nesouvisí s účelem stránek, by tam nemělo být. Výborným způsobem, jak zjistit zda se na stránky nedostalo něco nevhodného, či zda jsou stránky dle kontextu korektní, je sestavit skupinu lidí z cílové skupiny – BETA testerů, kteří se na stránkách budou pohybovat a vyvodí z nich odpovídající zpětnou vazbu. Před uvedením stránek na web tak vývojář dostane cenné připomínky o chybách, které může ještě před spuštěním webu odstranit.²

Všechny tyto aspekty jsou vzájemně propojené a při procesu plánování nelze jeden z nich vypustit. Stránka bez cíle nezíská návštěvníky. Stránka bez kontextu nezíská návštěvníky. Bez návštěvníků se ze stránky stane zapomenutá stránka.

4.5 Kompatibilita a omezení

Každý uživatel a návštěvník stránek má trochu jiné nastavení systému, jiný prohlížeč, rozlišení obrazovky apod. S tím musí vývojář i designér počítat při plánování, protože nemohou udělat verzi stránek, která bude plně funkční v prohlížeči Mozilla Firefox, ale nezobrazí se korektně v prohlížeči Internet Explorer. V pravidlech WCAG není nikde napsáno, v jakém rozlišení musí být stránka udělána. Jsou tam pouze doporučená čísla, která většinou platí pro návštěvníky webu.

Doporučené rozlišení pro stránky je 1024 x 768 pixelů. Odpovídá to například patnáctipalcovým notebookům s poměrem stran 4:3. Dále je standard psát web s validním XHTML ve verzi 1, protože samotný Internet Explorer neumí korektně zpracovat verzi 1.1. V ostatním prohlížečích by se standardem XHTML 1.1 neměl být problém.²

Další problém může nastat při používání obrazových materiálů. Ty jsou nejčastěji ve formátech JPEG, GIF a PNG. Těmi se budu podrobněji zabývat v další kapitole.

Vývojář nemůže ovlivnit, v jakém prohlížeči bude návštěvník stránku procházet. Pro ulehčení práce může vývojář připojit na stránku poznámku o doporučeném rozlišení a prohlížeči. Ušetří si tím práci s optimalizací webu, ale také tím může odradit potenciální uživatele, kteří se jen kvůli tomu nebudou na stránky vracet. Pro vývojáře i designéra by měli být uživatelé vždy na prvním místě.

4.6 Rozvržení webu – layout

V podstatě existují pouze dvě možnosti, jak rozvrhnout stránku – buď staticky nebo dynamicky. Staticky rozvržené stránky nemění svůj vzhled podle rozlišení obrazovky a mají stále stejnou velikost. Nejčastěji mají elementy udávanou velikost v pixelech (px) a tzv. em hodnotách, které zobrazují obsah proporcionálně relativní k velikosti písma. Příkladem staticky rozvržených stránek je například stránka firefox.com, kde je šířka bloku obsahu pořád stejná a nemění se při zmenšování či zvětšování okna.

Dynamicky rozvržené stránky se přizpůsobují velikosti okna a rozlišení monitoru. Velikost elementů je totiž udávána v procentech, což není statická hodnota, a tudíž se s různými nastaveními rozlišení či při změně velikosti okna prohlížeče mění. Jedna z nejznámějších českých dynamicky tvořených stránek je seznam.cz.

V rámci layoutu je nutno podotknout i možnosti zarovnání bloku stránky. Před několika lety, kdy byl standardem monitor o velikosti 15 palců, se blok stránek zarovnával k levému okraji. Jak však doba pokročila a velikost monitorů se zvětšila, bylo vidět, že zarovnání doleva nechává většinou zbylou část obrazovky prázdnou. Proto je dnešním trendem zarovnávat stránky na absolutní střed, kdy je stránka vycentrována na monitoru, ať už je jakkoliv veliký.²

5. Problematika webových prohlížečů

Je pouze na uživateli, jaký používá prohlížeč. Ať už je to jeho oblíbený web browser, či defaultní prohlížeč, který byl součástí systému, vývojář musí počítat s tím, že stránky budou zobrazovány na různých strojích, s různými prohlížeči, různými rozlišeními a s různými rychlostmi internetu. Mezi nejznámější prohlížeče patří Internet Explorer od firmy Microsoft, Mozilla Firefox od firmy Mozilla Corporation, Opera od firmy Opera Software ASA, Safari od firmy Apple a Google Chrome od firmy Google. Všechny tyto prohlížeče jsou volně ke stažení.

5.1 Internet Explorer

Windows Internet Explorer patří mezi černé ovce na trhu s webovými prohlížeči. Vzhledem k jeho implementaci přímo do operačního systému Windows má ještě stále dominantní podíl na trhu. Nicméně tento podíl se za posledních deset let, kdy dosahoval téměř neuvěřitelných 95%, rapidně změnil. S nástupem konkurence se dnes podíl pohybuje mezi 48 – 60%, čímž si však stále udržuje náskok před dotírajícím Firefoxem.¹⁶

Výhodou Internet Exploreru je jeho přímá implementace do operačního systému Windows. Uživatel tak může hned začít pracovat. Dnes už si ovšem může uživatel při instalaci OS vybrat, jaký prohlížeč upřednostňuje. I tento fakt přispěl ke klesajícímu podílu na trhu. Nevýhod IE je hodně. Mezi ty nejvíce alarmující bych však vybral velmi špatné zabezpečení, kvůli kterému může být uživatelův počítač napaden zvenčí. Druhou kritickou nevýhodou IE je jeho špatná kompatibilita v porovnání s ostatními prohlížeči. I absolutně nastavené hodnoty v kaskádových stylech se zobrazují v IE a Firefoxu různě. Sečteno a podtrženo: Internet Explorer není vhodný pro prohlížení webu, natož pro tvorbu webu. Uznávám, že poslední verze 8 už nese velké známky pokroku. Stále však velmi pokulhává za konkurencí. Doufáme, že verze 9, která by měla být uvedena v roce 2011, se přiblíží z hlediska kompatibility ostatním prohlížečům na trhu.¹⁶

Dalším problémem se stal příchod nového formátu obrázků – PNG. Formát PNG měl za úkol nahradit stávající formát GIF. V drtivé většině prohlížečů se PNG setkal s úspěchem. Internet Explorer však nedokázal zpracovat průhlednost obrázků (mimo jiné) a nezobrazoval obrázky formátu PNG korektně nebo vůbec. Vylepšení se dočkala až verze IE 7, ve které už alespoň z části fungovaly obrázky PNG tak, jak měly. Stále však bylo co vylepšovat. Nejnovější verze IE 8 už formát PNG podporuje.

Ještě více znepokojujícím faktem je, že spousta uživatelů se nenamáhala aktualizovat na nejnovější verzi 8, ale stále používá zastaralou verzi 6 z roku 2001. Útoky hackerů jsou pak úspěšné zvláště díky této verzi prohlížeče, která má „díry“ v kódu.

5.2 Mozilla Firefox

Poslední verze Mozilly Firefox 3.6.3 (1. dubna 2010) se setkala s velmi kladným ohlasem u fanoušků a uživatelů. Vše začalo v roce 2004, kdy Mozilla Corporation vydala první verzi svého prohlížeče. Uživatelům se zalíbila nejen proto, že je podporována operačním systémem Windows, ale že funguje korektně i pod Linuxem a pod operačním systémem Mac od firmy Apple.¹⁸

Současné průzkumy trhu s prohlížeči řadí Firefox na druhé místo s 31%. Náskok Internet Exploreru je tak ohrožen právě tímto prohlížečem. Uživatelé si ho oblíbili pro možnost upravit si funkčnost a vzhledu podle sebe. Při vývoji webu jistě vývojáři ocení množství pluginů tj. přidavných modulů, které pomáhají při vývoji stránek – jmenovitě například Firebug.

Zobrazení stránek ve Firefoxu se prakticky neliší (a pokud ano, tak jen nepatrně) od zobrazení v prohlížečích Opera, Safari a Chrome. Firefox je oblíben i díky snadné optimalizaci. Domovská stránka Firefoxu je jako jedna z mála nejznámějších webů validní.

5.3 Google Chrome

Za pouhé dva roky své existence se tento mladíček mezi webovými prohlížeči dokázal zařadit na třetí místo v žebříčku používaných prohlížečů. Chrome byl vydán ke konci roku 2008 u příležitosti uvedení veřejné Bety nových Windows 7.

Největší devizou Chromu je jeho rychlost. Ať již počítáte samotné spuštění či jen načítání stránek, tak Chrome rapidně válcuje konkurenci. Prohlížeč běží jak pod systémem Windows, tak Linux a Mac. V každé nové verzi se uživatelé dočkají novinek, vylepšení a vyřešení bugů, tj. chyb v kódu, které omezují funkčnost či ohrožují bezpečnost počítače.

Díky odlehčenému programu je Chrome skvělý při optimalizaci stránek. Jisté jeho odnože dokonce nabízejí zobrazování stránek tak, jak by vypadaly v Internet Exploreru. Pro uživatele, který nemá přístup k Internet Exploreru například z toho důvodu, že nemá operační systém Windows, ale Linux či Mac, se tak Chrome stává nástrojem, díky kterému se vývojář může Internet Exploreru zcela vyhnout.

Společnost Google plánuje vydání vlastního operačního systému, který nese stejný název – Google Chrome. Celý systém by měl vypadat právě jako prohlížeč a měl by opět mířit na nevyšší mety, co se týče rychlosti. Dalším kladem je licence, která je open-source, a tudíž zadarmo. Počítá se s tím, že Chrome najde využití na nových netboocích a na slabších PC.¹¹

5.4 Apple Safari

Zatím největším konkurentem prohlížeče Chrome je prohlížeč ze stáje Apple. Tento browser vydaný v roce 2003 nativně pro operační systém Mac OS X, se stal vlajkovou lodí a defaultním prohlížečem pro všechny počítače Mac s Mac operačním systémem. Netrvalo dlouho a na svět se v roce 2007 dostala i verze podporovaná systémem Windows.²³ Tento krok si ze strany Applu vysvětlují jako expanzi trhu a snahu přetáhnout další uživatele od konkurence. Rané verze však pro „windowsáky“ nenabízely tolik možností.

Troufám si říci, že milníkem u prohlížeče Safari se stala jeho verze 5, vydaná 7. června 2010.²³ Možnostmi se velmi přiblížila konkurenci a svou rychlostí prohlížeči Google Chrome. V některých testech prohlížeč Safari dokonce Chrome v rychlosti předešel. Myslím, že touto verzí uteče Apple dotahujícímu se prohlížeči Opera, která v současné době okupuje páté místo na trhu s prohlížeči, a zároveň se přiblíží třetímu Google Chrome.

Spíše než pro PC, se však Safari ujal na nových výrobcích firmy Apple. Trh s mobilními prohlížeči se díky rozvíjejícímu se trhu s chytrými telefony, tzv. smartphony, vydal novým směrem. Prozatím však existují pouze tři prohlížeče od firem Microsoft, Apple a Opera. Apple je znám hlavně díky operačnímu iOS, který pohání jeho nejnovější iPhone a iPod Touch.²³

5.5 Opera

Na pátém místě v pořadí užívaných prohlížečů se řadí prohlížeč Opera od společnosti Opera Software ASA. První verze tohoto prohlížeče byla vydaná již v roce 1996 a za 14 let vývoje urazil dlouhou cestu kupředu. Zatím poslední verze 10.53 se setkala s pozitivní vlnou kritiky od mnoha internetových časopisů. V testech rychlosti a kompatibility obsadila Opera celkové druhé místo hned za Google Chrome.²⁰

Vývojáři Opery však vidí, jaká panuje na trhu s prohlížeči situace, a proto se rozhodli expandovat dále. Na trhu s PC prohlížeči má Opera pouze necelá 2%, nicméně situace u mobilních prohlížečů je zcela jiná. Verze Opery jsou používány na mobilních telefonech, smartphonech či PDA zařízeních. S tímto prohlížečem je možné se setkat u mobilních přístrojů s operačními systémy Maemo, BlackBerry, Symbian, Windows Mobile, Android, a dokonce i iPhone.²⁰

Opera však během svého vývoje často vypomáhala konkurenci, ačkoliv to rozhodně neměla v úmyslu. Mnoho originálních nápadů, které nebyly často dotaženy do konce, převzaly jiné prohlížeče a staly se tak úspěšnějšími. Řeč je zde například o snadném přístupu na oblíbené stránky, BitTorrent klient a mnoho dalších.

Prohlížeč si musí vybrat uživatel. Ten většinou sáhne po nejpohodlnější nabídce, která v dnešní době znamená Internet Explorer. Mezi vývojáři panuje jasný názor, že tento prohlížeč má své chyby, a uživatelé by se mu měli vyhnout. Nicméně faktem zůstává, že IE je stále nejpoužívanější prohlížeč na světě, a je tak nutné optimalizovat stránky hlavně pro něj.

6. Barvy

Nejdůležitějším prvkem snad každého designu je barva. Za barevným nádechem stránky stojí designér, který tímto způsobem vyjádří emoce stránky tak, jak bych chtěl, aby působily na návštěvníka. Barvy webu by měly korespondovat s účelem a obsahem stránky. Měly by neverbálně vyjadřovat cítění stránky.²

6.1 Teorie barev

Poprvé se teorie barev objevila již v 15. století v poznámkách Leona Battisty Abertiho a Leonarda da Vinciho. Dnes známá teorie barev se však začala rozvíjet až v 18. století. Zahrnovala zmínky o základním modelu barev RBY – red (červená), blue (modrá), yellow (žlutá). Tyto tři barvy byly označeny jako primární barvy. Sekundární barvy vznikly smícháním primárních barev. Vznikly barvy zelená, oranžová a fialová. Terciální barvy vznikly smícháním primárních a sekundárních barev. Díky výzkumu barev a optiky přešli vědci ze systému RBY na systém dnes velmi využívaný – RGB – red (červená), green (zelená), blue (modrá). Tento model zobrazování barev se používá u televizorů a monitorů.

Další model, který vznikl v této době a používá se dodnes, je model CMYK – cyan (azurová), magenta (purpurová), yellow (žlutá), black (černá). Černá barva se zde označuje slovem key (klíčová). Tento model se hojně využívá při tisku u tiskáren, kopírovacích zařízení atd.

Kruh barev (Obrázek 3):



Obrázek 3

² Celá kapitola o barvách vychází z knihy Jakuba Krčmáře *Adobe Photoshop : Praktický webdesign*.

6.2 Druhy barev

Podle umístění v kruhu barev rozeznáváme dva typy barev – doplňující a podobné. Doplňující barvy jsou takové, které se nacházejí v kruhu barev naproti sobě. Mají tedy přesně opačný odstín a doplňují se. Jedná se například o dvojice barev modrá a oranžová, fialová a žlutá či červená a zelená. I když se v kruhu tyto barvy nenacházejí, mezi doplňující barvy zcela jistě patří i dvojice bílá a černá.

Podobné barvy jsou takové, který spolu v kruhu barev sousedí. Nijak se tedy spolu „nebijí“ a vypadají dobře, když jsou spolu. Nicméně neposkytují moc velký kontrast, když jsou u sebe.

6.3 Emoce barev

Každá barva má schopnost vyjadřovat jisté emoce. Při pohledu na barvu se člověku vybaví konotace, která je buď pozitivní nebo negativní. Při pohledu na jednu a tu samou barvu mohou mít dva různí lidé různé konotace. Některé barvy jsou spojovány s nebezpečím, jiné s klidem. Například v nemocnicích se používají jemné barvy, většinou v odstínech zelené a žluté, které představují klid a zdraví. I podle konotací vznikly tři skupiny barev. Jedná se o barvy teplé, studené a neutrální. Teplé barvy vyvolávají teplo a řadí se mezi ně odstíny červené, žluté a oranžové. Studené barvy jsou člověkem vnímány jako barvy zimy a chladu a patří mezi ně odstíny modré, zelené a fialové. Neutrální barvy se příliš nepojí s žádnou konkrétní emocií, nicméně to rozhodně neznamena, že nevyvolávají žádné konotace. Neutrální barvy jsou šedivá, hnědá, bílá a černá.

6.4 Teplé barvy

6.4.1 Červená

Červená barva symbolizuje oheň a sílu. Je často asociována i s vášní a důležitostí. Psychologové tvrdí, že červená barva nabíjí energií. Na druhé straně však může červená barva znamenat i vztek, nebezpečí a agresivitu. V psychologii barev červená reprezentuje lásku a krev. Při výběru barev u místností je červená označována jako vzrušení, vášně a někdy i radost. Záleží na konkrétním odstínu, ale platí, že při vstupu do červeně vymalované místnosti se člověku zvýší tlak. U webdesignu by měl designér přemýšlet nejdříve nad obsahem a poté tomuto obsahu a následně i návštěvníkům webu barvy přizpůsobit. Červenou barvou se na webu označují důležité věci. Většina seznamovacích serverů na internetu používá pro svůj design či minimálně logo červenou barvu – symbol lásky.

6.4.2 Žlutá

Základní odstín žluté barvy představuje samé pozitivní konotace: radost, inteligenci, optimismus, štěstí, sluneční svit atd. Tmavší odstíny žluté mohou však nabírat negativní konotace typu kritika, závist či lenost. Ve webdesignu se žlutá dostala na vrchol v roce 2009, kdy se během ekonomického úpadku snažily firemní weby přilákat zákazníky svým slunným designem.

6.4.3 Oranžová

Oranžová barva vzniká spojením primárních barev červené a žluté a bere tak na sebe jejich mnohé vlastnosti. Sama o sobě však oranžová barva představuje štěstí, radost a sluneční svit. Oranžová si nebere od červené tak silné negativní konotace. Oranžovou barvu si za svou barvu zvolily například firmy EasyJet, SmithKline či Intel.

6.5 Studené barvy

6.5.1 Modrá

Studené barvy se často používají na webech spojených s profesionalitou, autoritami či mají vyvolat důvěru. Mnoho vládních organizací používá odstíny modré jako svou barvu, protože symbolizuje

stabilitu, vnitřní klid a důvěru. Používají jí banky, politické strany či například stránky Bílého domu v USA.

6.5.2 Zelená

Většina lidí si zelenou barvu spojuje s přírodou či zdravím. Zelená je vskutku brána jako barva symbolizující přírodu, růst a harmonii. Dále budí v lidech pocit bezpečí a vnitřního klidu, proto se často používá v nemocnicích.

6.5.3 Fialová

Fialová barva symbolizuje již od dob Římanů barvu císařské či královské rodiny. Tato barva ukazuje bohatství a luxus. Je spojována i s duchovnem a tajemnem a podněcuje kreativitu. Světlejší odstíny fialové mají nádech kouzel a magie. Tmavší odstíny naopak představují smutek a ponurost.

6.6 Neutrální barvy

6.6.1 Bílá

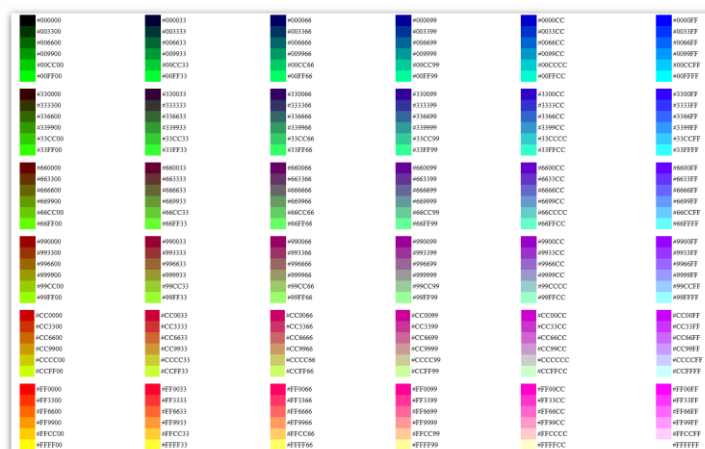
Mnozí experti se shodují, že bílá barva společně s černou vlastně ani barvy nejsou. Hlavně proto, že chybí v modelu barev z 18. století. Nejčastěji je bílá barva považována za pozitivní barvu, která symbolizuje štěstí, nevinnost, mír, naději, krásu a čistotu. V některých kulturách je však tato barva považována za barvu smrti. Bílá barva je považována za nejlepší kontrastující barvu. Proto se na mnoha webech používá jako barva pozadí.

6.6.2 Černá

Stejně jako bílá, ani černá není součástí modelu barev. Černá je v mnoha kulturách spojována spíše se svou negativní stránkou, a to je představa smrti, tajemna či neznáma. Černá barva je nicméně webdesignéry často využívána, protože je schopna navodit atmosféru síly, eleganci či hloubku cítění. Černou barvu je vhodné si vzít např. na přijímací pohovor. Žadatel tak dá najevo svou silnou individualitu. A totéž platí i pro webové stránky.

6.7 Bezpečné barvy pro web

Bezpečné barvou jsou takové, které jsou dostupné v libovolném webovém prohlížeči v libovolném operačním systému podporujícím 256 barev. Na obrazových materiálech může být tolik barev, kolik daný formát dovolí. Paleta bezpečných barev obsahuje 216 položek. Na následujícím obrázku je zobrazeno 216 bezpečných barev (Obrázek 4).



Obrázek 4

7. Teorie obrazových formátů

Na prvních webových stránkách se nejdříve nacházel pouze text a odkazy, které přesměrovaly uživatele na další části stránek na webu. Dalším logickým krokem bylo přidání obrazových materiálů. V dnešní době máme více možností, jaké přidat na stránky obrázky. Nicméně nejvyužívanější a doporučované jsou tři formáty – JPEG, GIF a PNG.²

7.1 JPEG

Formát JPEG, což je zkratka z anglického Joint Photographic Experts Group, se ve světě počítačů používá jako metoda ztrátové komprese pro ukládání obrázků. Míru komprese může nastavit sám uživatel. Při kompresi dochází ke snížení kvality a velikosti daného obrázku. JPEG dokáže běžně dosáhnout komprese až 10:1 bez znatelného a viditelného snížení kvality obrázku. Nejčastěji se formát JPEG používá u digitálních fotoaparátů a dalších zařízení ve formě JPEF/Exif. Společně s JPEG/JFIF je tento formát používán pro ukládání a přenos fotek na web. Uživatelé dost často tyto dva formáty nerozlišují, a proto je formát označován jednoduše jako JPEG.²

Společně s formátem GIF byl JPEG běžně používaným formátem na webu. Designéři tyto formáty využívali hlavně při tvorbě designových prvků na webu či na loga. V dnešní době jsou však oba tyto formáty vytlačovány bezztrátovým formátem PNG, který má sice o něco větší velikost než JPEG či GIF, ale při stále vzrůstajícím rychlostem připojení uživatelů k internetu to už nehraje tak velkou roli.

7.2 GIF

Graphics Interchange Format je na rozdíl od ztrátového formátu JPEG zástupcem bezztrátových obrazových formátů. Klady formátu GIF spočívají v nízkých nárocích a malé velikosti. Jako jeden z mála umožňuje tvořit jednoduché animace. Největším záporem je však omezený počet barev. Formát nabízí využití pouze základních 256 barev. Proto designéři preferují formát PNG, který takovato omezení nemá. Animované obrázky se dnes v moderních designech už moc nevyužívají, a pokud ano, tak jsou řešeny pomocí moderního Macromedia/Adobe Flash.²

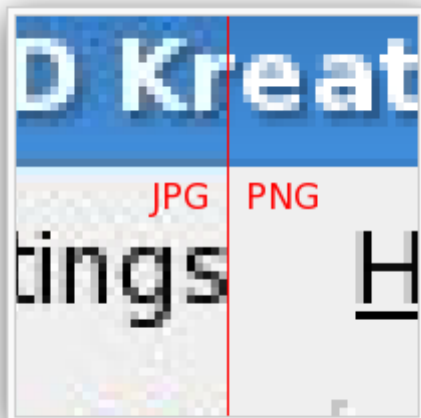
7.3 PNG

Hlavním cílem nového obrazového formátu PNG (Portable Network Graphics) bylo nahrazení stávajícího formátu GIF. Formát PNG nabízí bezztrátovou kompresi a jako první z obrazových formátů obsahuje tzv. alfa kanál (alpha channel). Tento kanál podporuje průhlednost elementů, která se v dnešní době u webdesignu hodně využívá. Ostatní formáty mohou být průhledné pomocí CSS vlastnosti transparency (průhlednost). Tato metoda však není zcela podporována majoritními prohlížeči, a ani celková podpora a kompatibilita PNG s prohlížeči nebyla na výši. Největší problémy s PNG měl prohlížeč Internet Explorer ve verzi 6, kdy průhlednost nefungovala a prohlížeč nahradil průhlednou část defaultní nastavenou barvou pozadí (nejčastěji šedou). Vývojáři dali dohromady množství způsobů, jak toto obejít, ovšem nejlepším možným řešením byl upgrade prohlížeče IE na novější verzi, ve které je už PNG podporováno.²

Na rozdíl od formátu GIF podporuje PNG větší množství barev – při využití alfa kanálu až 64 bitů na pixel. PNG samo o sobě nenabízí podporu animací, těch je třeba dosáhnout pomocí neoficiálních rozšíření. GIF se stále využívá více než formát PNG, ačkoliv je formát PNG výhodnější.²

Při srovnávání formátů JPEG a PNG musíme přihlídnout i k tomu, na co se který formát použije. JPEG je výhodnější použít na kvalitní fotografie, protože využití PNG by vyústilo jen ve zvýšení

velikosti souboru bez znatelného posunu kvality fotografie k lepšímu. Naopak PNG by se měl použít u obrázků, na kterých je zobrazen text či jasné linie. JPEG totiž u tohoto typu obrázků vytváří nepříjemné artefakty pixelů v pozadí (Obrázek 5), které mohou rušit celkový dojem.



Obrázek 5

Osobně se při tvoření designu nejčastěji přikláním k formátu PNG. Uchvátil mne svými možnostmi, hlavně co se průhlednosti týče. PNG používám hlavně u prvků samotného designu tj. lišty, loga atd. Obrazový formát JPEG využívám u fotek, které jsou na webu uloženy. Nejčastěji se snažím, aby rozlišení fotky nepřesáhlo 1500 x 1000 pixelů. Je to optimální velikost pro dnešní monitory. Současně se snažím, aby velikost souboru nepřesáhla 600 KB. Zcela se vyhýbám formátu GIF. Na webech nepoužívám animované prvky, a pokud bych se rozhodl je použít, sáhl bych po možnostech Macromedia/Adobe Flash.

8. Bezpečná písma

Pro bezpečná písma platí totéž, co pro bezpečné barvy. Jedná se o písma, která se s největší pravděpodobností budou nacházet na uživatelských počítačích a budou se tak moci použít při vykreslení stránky. Pokud toto písmo nebo font na cílovém PC nebude, pokusí se prohlížeč načíst alternativu, kterou autor webu nabízí v podobě sekundárního písma a generické font-family.

Deklarace písma dnes nejčastěji probíhá přes kaskádové styly a atribut font-family. Každý font se pak dá dále charakterizovat pomocí dalších vlastností jako například velikost, styl atd.

```
font-family: "Liberation Sans", Arial, Helvetica, sans-serif;
```

Takto vypadá klasická deklarace písma v CSS. Preferované písmo autora je v tomto případě font Liberation Sans. Pokud bude mít uživatel tento font nainstalován v systému, pak se použije pro vykreslení stránky. Pokud ne, tak autor nabízí alternativu v podobě bezpatkových písem Arial a Helvetica. Pokud by z nějakého důvodu uživatel postrádal v systému i tato písma, pak přijde na řadu generická font-family – sans-serif, která zajistí vykreslení bezpatkového písma. Díky takto vypadající deklaraci bude mít autor jistotu, že se uživateli zobrazí v prohlížeči bezpatkové písmo.²⁶

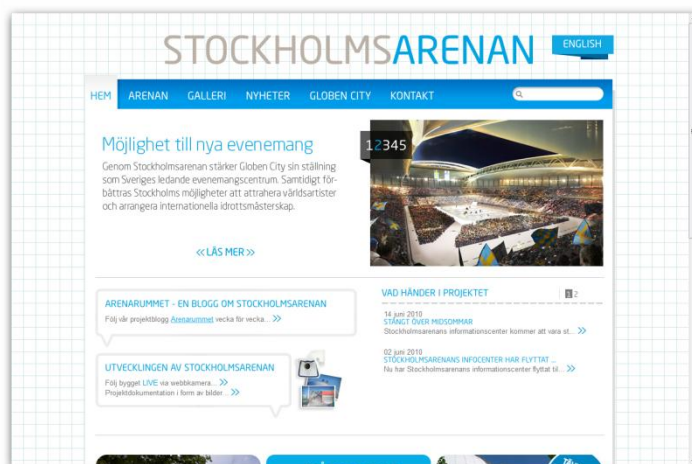
9. Redakční systémy

Systém pro správu obsahu neboli CMS z anglického Content Management System se používá pro správu webového obsahu – nejčastěji dokumentů. Systém slouží hlavně pro tvorbu, modifikaci a publikaci článků pomocí webového rozhraní. Redakční systém je určen pro uživatele, kteří chtějí jednoduchou formou tvořit a spravovat moderně vypadající stránky bez nutnosti znalosti programovacího jazyka HTML či PHP. Tyto základní systémy je pak možno modifikovat nepřeberným množstvím aplikací a zásuvných modulů. Mezi nejznámější a nejpoužívanější patří systémy Wordpress, Drupal a Joomla, které jsou všechny tvořeny formou open-source – tedy jsou zdarma.

9.1 Wordpress

Mezi největší klady systému Wordpress patří jeho velice snadná obsluha. Tomuto systému se lehce přiučí kdokoli i bez hlubší znalosti počítačů a internetu. Wordpress dříve sloužil jako blogovací systém, ale s rozvíjející se komunitou vývojářů webových aplikací je možné uzpůsobit Wordpress jakýmkoliv službám. Nicméně je možné narazit na problém v modifikaci a tím poškodit celý systém. Tento systém je tedy určen hlavně těm, kteří si chtějí práci s vytvořením stránky maximálně zjednodušit. Uživatelé si ovšem často stěžují, že vzhledem k mnohdy nefunkčním modifikacím je tento systém výrazně „developer unfriendly“ – čili nevlídný k vývojářům.²⁸

Příklad webu využívající redakční systém Wordpress (Obrázek 6):

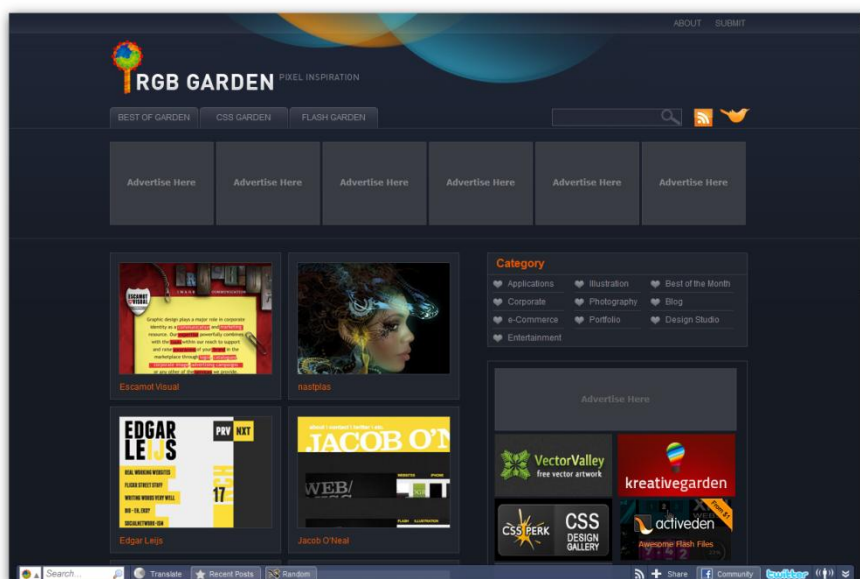


Obrázek 6

9.2 Drupal

Na rozdíl od Wordpressu je Drupal zaměřen spíše na vývojáře. Prostředí Drupalu totiž sestává z množství funkcí a tagů, díky kterým se celý systém řídí. Vývojář libující si ve správě kódu si tak rozhodně přijde na své. Může zde však trazit běžný uživatel, na kterého tento systém může být přehnaně složitý. Výhodou Drupalu dále je, že existují desítky dalších modulů s dalšími tagy a funkcemi, díky kterým můžete vytvořit fantasticky vypadající a fungující weby. Drupal ovšem částečně pokulhává za konkurenci z hlediska možností designu. Např. systému Joomla! se svou nabídkou přece jen nevyrovná. Drupal je skvělý z hlediska funkčnosti. Pokud by vylepšil podmínky pro webdesignéry, stal by se z něj jeden z nejlepších, ba možná nejlepší redakční systém na trhu.⁹

Příklad webu využívající systém Drupal (Obrázek 7):



Obrázek 7

9.3 Joomla!

Joomla znamená ve svahilštině „all together“ – tedy vše v jednom a vskutku si bere výhody Drupalu i Wordpressu. Joomla! je velmi pozitivně nakloněná designérům, kteří v rámci druhých dvou redakčních systémů neměli moc možností. Nováčky budou u tohoto systému potěšeni příjemným uživatelským rozhraním, ve kterém se snad ani nejde ztratit. Vývojáři naopak budou překvapeni velkým množstvím zásuvných modulů a aplikací, kterými mohou základní verzi Joomla! rozšířit, a změnit tak klasické stránky na fungující e-shop, blog či webovou fotogalerii. Avšak ani Joomla! není bezchybná a jsou zde omezení, kvůli kterým si někteří uživatelé možná raději zvolí jiný redakční systém. Tím největším omezením je nemožnost rozběhnutí několika stránek pod jednou databází a jedním systémem Joomla!.¹⁷ Pro představu a příklad, redakční systém Joomla! využívají stránky Pedagogické fakulty univerzity v Liberci – www.fp.tul.cz (Obrázek 8):



Obrázek 8

Tento redakční systém se za poslední tři roky vývoje rapidně zlepšil. Není sice tak přátelsky uživatelsky nakloněn jako Wordpress, avšak nabízí však díky komunitě vývojářů, která čítá tisíce lidí, neustále se zlepšující prostředí a možnosti. To je také jeden z důvodů, proč jsem právě tento systém zvolil pro svou webovou fotogalerii.

10. Představení programů Adobe Photoshop CS5 a Adobe Bridge CS5

10.1 Adobe Photoshop CS5

Nejnovější verze oblíbeného softwaru nejen pro úpravu fotek Photoshop CS5 vyšla 30. dubna 2010. První verze Photoshopu však spatřila světlo světa už v roce 1990. Vyšla z dílny společnosti Adobe Systems Incorporated a vymyslel ji Thomas Knoll.⁵

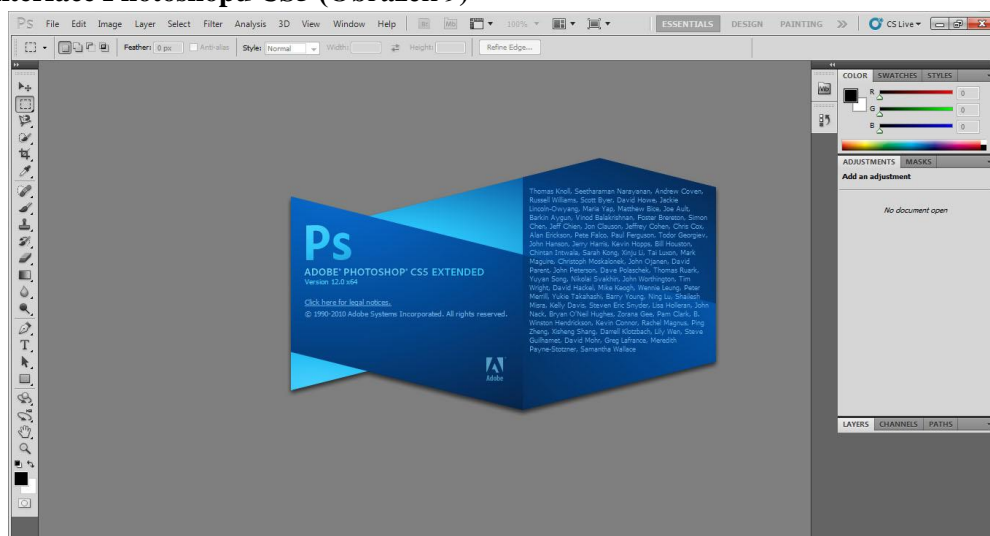
10.1.1 Historie

Thomas Knoll začal v roce 1987 psát program pro Macintosh (Apple), který měl zobrazovat černobílé obrázky na monochromatickém displeji. Jeho bratr John ho však přemluvil, aby tento program předělal na software, který se stará o celkovou úpravu obrázků. John poté s první funkční verzí programu odcestoval do sídla firmy Adobe, která byla součástí společnosti Apple, aby jim program představil. Ředitelé z Adobe byli spokojeni a odkoupili od bratrů licenci. Oba bratři však nadále pracovali na pluginech a kódování. První verze vyšla pouze pro počítače Macintosh.⁵

10.1.2 Verze Photoshopu

První verze podporovaná i systémem Windows byla verze 2.5 vydaná v roce 1993, která podporovala 16 bitové soubory. Vývoj dále pokračoval a další zásadní verzí byla až verze 8, přezdívaná Dark Matter, která vyšla v roce 2003. Tato verze byla jako první označována CS – Creative Suite. CS představoval balík výrobků od Adobe, jehož součástí byl právě i Photoshop. Hned v další verzi s označením CS2 se poprvé objevil pomocník Adobe Bridge ve verzi 1.0, o kterém se zmíním v další části práce. Od vydání verze CS3 z roku 2007 se Photoshop specializuje na dvě části. Jednodušší verze Basic nabízí vylepšení stávajících možností plus nějaké možnosti nové, např. chytré filtry, nástroj snadného výběru atd. Verze Extended nabízí totéž, ale přidává další pluginy a vybavení navíc. V září 2008 vydala Adobe další verzi s označením CS4. Tato verze jako první obsahovala i 3D engine. Umožňovala tak modelovat trojrozměrné objekty, barvit je atd. Poprvé se také dočkali majitelé 64bitových systémů. Zatím poslední verze s kódovým označením White Rabbit vyšla v roce 2010. Přinesla odlehčené jádro programu, které je zejména na 64bitových seznámech výrazně znát svou rychlostí a plynulostí. Verze CS5 přinesla zároveň nové štětce a nové možnosti při selekci a výmazu objektů.⁵

10.1.3 Interface Photoshopu CS5 (Obrázek 9)



Obrázek 9

10.1.4 Představení nástrojů ve verzi CS5 (Obrázek 10)⁴



Obrázek 10

10.2 Adobe Bridge CS5

Aplikaci Adobe Bridge vydala společnost Adobe v balíku Creative Suite 2. Je primárně určena pro spojení všech aplikací z Creative Suite balíku. Je dostupná ze všech těchto aplikací a v nejnovější verzi Photoshopu je k dispozici dokonce ve zmenšené verzi Mini-Bridge. Adobe Bridge však slouží i jako pohodlný prohlížeč fotografií. Je schopený fotografie i nahrávat po připojení fotoaparátu k PC.

Díky propracovanému systému záložek je možné se velice rychle dostat k oblíbeným či potřebným datům. Bridge pracuje i s množstvím filtrů, díky kterým je velice snadné najít požadovaný obrázek podle jména, data vytvoření, formátu či podle uživatelského hodnocení.

Osobně mě nejvíce potěšila právě provázanost s Photoshopem. Po dvojkliku na obrázek v Adobe Bridge se automaticky obrázek přenesení do Photoshopu a je tedy možné rovnou začít pracovat. Velice příjemně mě překvapila také možnost hromadného přejmenování fotek.

11. Příprava grafického návrhu pro webovou fotogalerii

Před začátkem práce ve Photoshopu se nejdříve musíme ujistit, zda máme vše potřebné k dokončení návrhu. Jedná se hlavně o všechny obrázky, písma, štětce atd. Všechny komponenty, které potřebujeme, je vhodné uložit do jedné složky, aby byly pořád na očích a po ruce. Všechny obrazové materiály jsem sehnal pomocí stránky images.google.com a všechny jsou volně k použití. Výjimkou je pouze textura dřevěné podlahy, kterou jsem sehnal na stránce www.cgtextures.com. Tento web se zabývá shromažďováním textur všech druhů a materiálů a po bezplatné registraci nabízí tyto textury zdarma. Hlavní písmo na stránce jsem získal na webu dafont.com, který nabízí širokou paletu fontů všech druhů jako freeware, tedy zdarma. Pokud jsme si jistí, že máme vše, co potřebujeme k práci, pak nám již nic nebrání zapnout Photoshop a Bridge a pustit se do díla.

Návrh své fotogalerie jsem dělal v anglické verzi Photoshopu CS5. Budu ovšem přikládat i české překlady veškerých nástrojů a popisků.

Stránky již fungující fotogalerie jsou umístěny na provizorním serveru <http://bakule.raftacek.cz>. V tomto tutoriálu vytvoříme hlavičku této galerie, která vypadá takto (Obrázek 11):

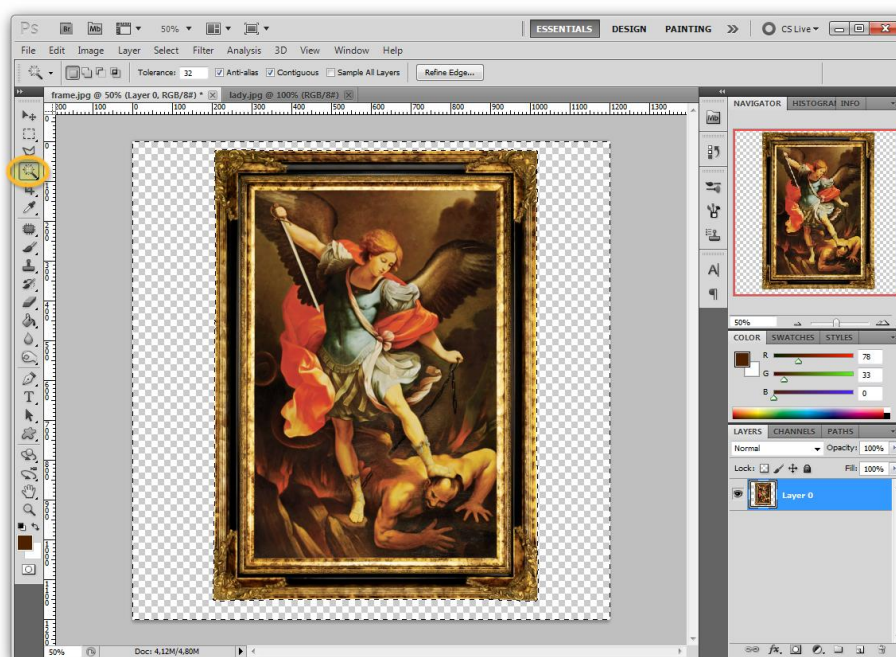


Obrázek 11

11.1 Obraz Dámy s hranostajem

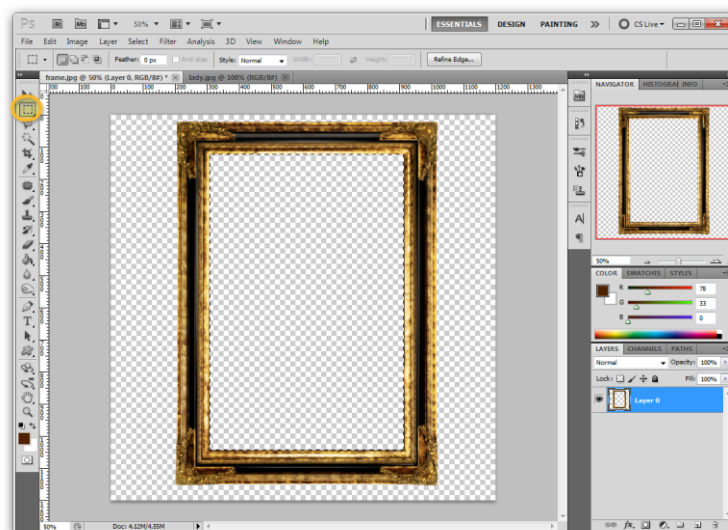
Jako první si připravíme obraz Dámy s hranostajem a vložíme ho do rámu. Jak tento element, tak závěs si uděláme v jiných kompozicích. Tyto úpravy by samozřejmě šlo udělat v jedné kompozici, ale zejména práce s obrazem a rámem by se nám při získávání perspektivy mohla vymstít.

Otevřeme Bridge a dvakrát poklepáme na obrázek rámu i na obraz Dámy s hranostajem. Oba se nám tak otevrou ve dvou oknech ve Photoshopu. U rámu se musíme nejdříve zbavit bílého pozadí. Nejdříve v seznamu vrstev dvakrát klepneme na text Background (pozadí), tím se nám tato vrstva, která je defaultně nastavená jako uzamčené pozadí otevře, a zpřístupní se nám její formátování. Nápis Background se změní na Layer 0 (Vrstva 0). Bílou část označíme snadno nástrojem Kouzelná hůlka (Magic Wand Tool). Jednoduše klikneme nástrojem kamkoliv do bílého prostoru a ten se celý označí. Stisknutím klávesy Delete se tato bílá plocha smaže (Tutoriál 1). Poté stiskneme CTRL + D pro zrušení selekce.



Tutoriál 1

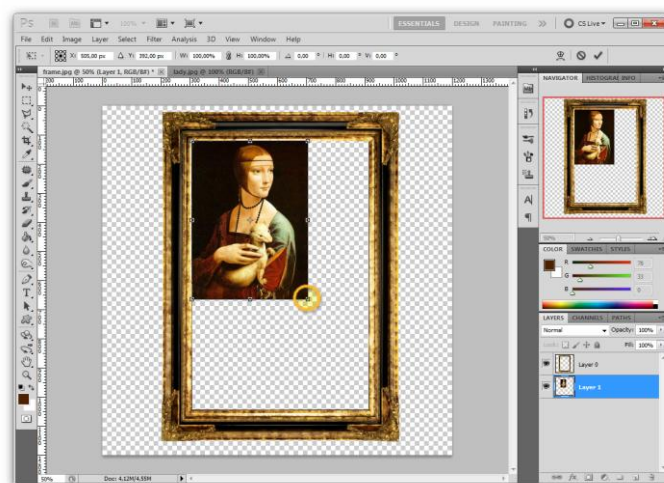
Dalším úkolem je odstranění stávajícího obrazu. Vybereme nástroj pro obdélníkový výběr (Rectangular Marquee Tool) a klikneme do horního levého rohu obrazu. Držíme levé tlačítko a táhneme myši až do spodního pravého rohu, dokud nebude celý obraz označen. Pokud se nám selekce nepovede, stačí kliknout levým tlačítkem dovnitř selekce a ta se tím zruší. Po úspěšném výběru stiskneme tlačítko Delete. Selekcce nemusí být na pixely přesná. Opět zrušíme selekci stisknutím kláves CTRL + D (Tutoriál 2).



Tutoriál 2

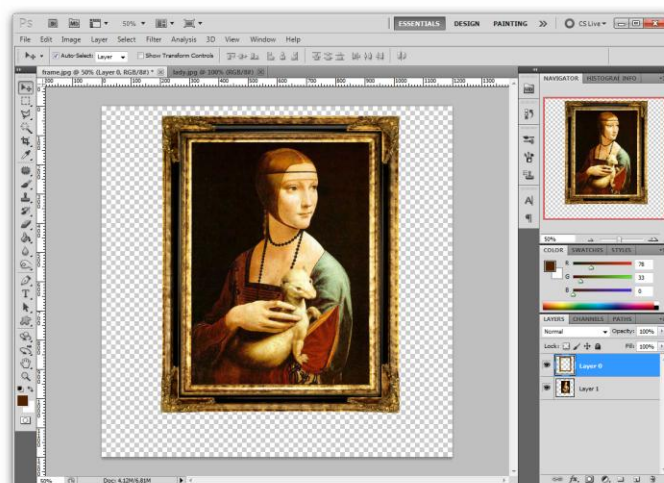
Nyní se přesuneme k obrazu Dámy s hranostajem a celý ho označíme. Můžeme opět využít nástroje obdélníkového výběru, lepší možnost je ovšem klávesová zkratka CTRL + A, která automaticky vybere vše. Po výběru vstoupíme do menu Úpravy -> Kopírovat, či stiskneme CTRL + C a přesuneme se zpět do kompozice s prázdným rámem a stiskneme CTRL + V, či přes menu Úpravy -> Vložit. V seznamu vrstev přemístíme vrstvu s obrázkem Dámy pod vrstvu s rámem. Obrázek Dámy je ovšem

menší než rám, takže je nutné ho zvětšit. Vybereme si nástroj pro přesun a klikneme levým tlačítkem na obraz Dámy, poté stiskneme CTRL + T, čímž se nám zpřístupní možnost transformace obrázku (Tutoriál 3).



Tutoriál 3

Nyní nás zajímají pouze záchytné body na krajích obrázku. Přesuneme horní levý roh obrázku Dámy k levému hornímu okraji rámu a s podrženou klávesou SHIFT táhneme spodní pravý okraj obrázku po úhlopříčce dolů. Držením klávesy SHIFT se nám nezmění poměr stran a obrázek Dámy tak zůstane proporcionálně stejný. Obrázek je však stále o něco menší, a proto zmenšíme rám, než aby byl obrázek s Dámou ošklivě protáhlý. Postup je stejný. Označíme v seznamu vrstev vrstvu s rámem a stiskneme CTRL + T. Pomocí postranních kotevních bodů obraz zmenšíme. Zajímají nás hlavně oba horní a dolní prostřední body. Když jsme s obrazem spokojeni, obrázek uložíme jako PNG, aby se nám zachovala průhlednost pozadí. Soubor -> Uložit jako.... -> PNG. Je vhodné uložit tento projekt i jako PSD, tedy nativní soubor projektu u Photoshopu. Pokud bychom chtěli něco změnit, není nic jednoduššího, než otevřít existující projekt a upravit ho, než začínat úplně od nuly.



Tutoriál 4

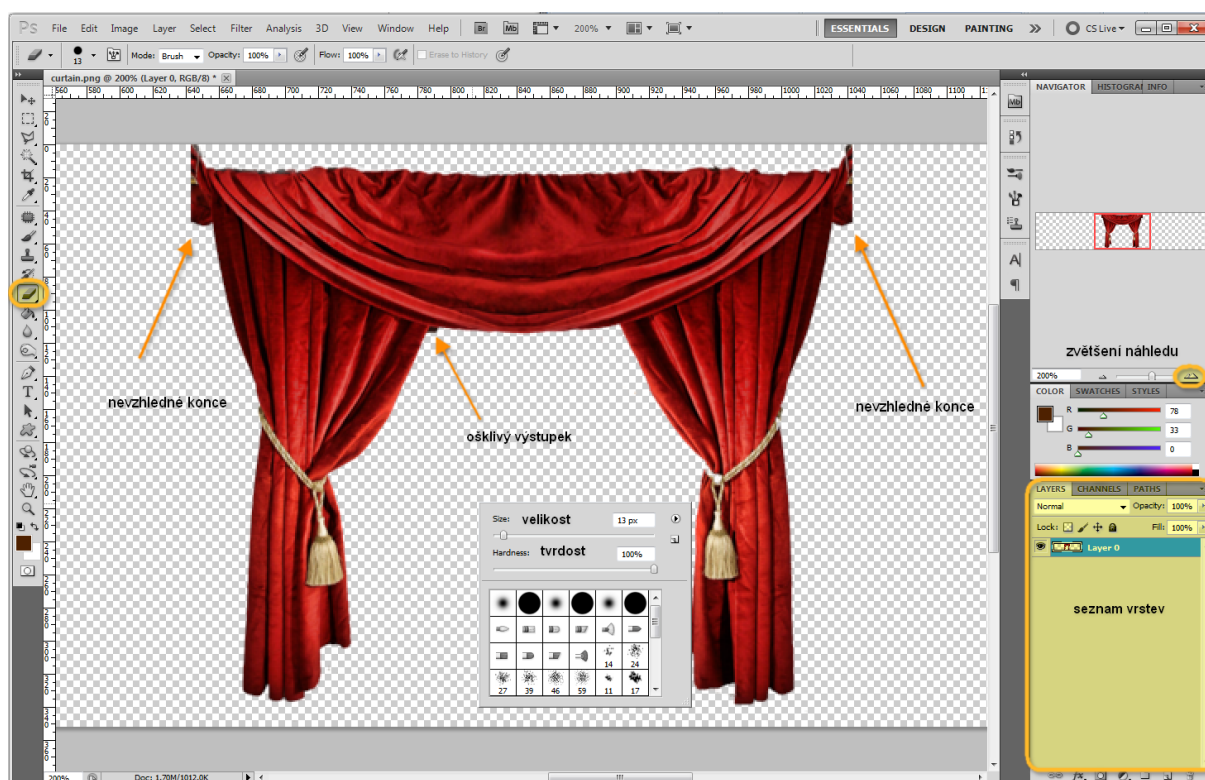
Tímto máme připraven obrátek Dámy s hranostajem ve zlatém rámu, který bude viset ve fotogalerii (Tutoriál 4).

11.2 Závěsy

Důvodem, proč jsem přidal do scény závěsy, byla inspirace z několika muzeí a galerií, které jsem navštívil, kde závěsy velmi dobře dokreslovaly atmosféru. Zároveň jsem se inspiroval i odhalováním obrazů, kdy je obraz či jiné dílo zakryto závěsem, který se otevře a dílo se tak odhalí. Druhým důvodem přidání závěsu byl můj pocit, že na scéně zkrátka něco chybí.

Vybereme v aplikaci Adobe Bridge obrázek se závěsem a dvojklikem ho přeneseme do nové kompozice ve Photoshopu. Obrázek je formátu PNG a má alfa kanál, takže se nemusíme zabývat odstraňováním pozadí. U tohoto elementu využijeme hlavně masky, které slouží jako výborný nástroj pro skrývání částí fotek s tím, že se k nim uživatel může bez problémů znovu vrátit.

Nejdříve musíme zvětšit pracovní plochu. Docílíme toho přes menu Obraz -> Velikost plátna. Položku šířky (Width) zvětšíme natolik, abychom měli jistotu, že se nám vejdou tři obrázky závěsu vedle sebe. Zvětšíme si náhled a jako první vezmeme nástroj Guma a smažeme nevzhledné konce závěsu na obou stranách.

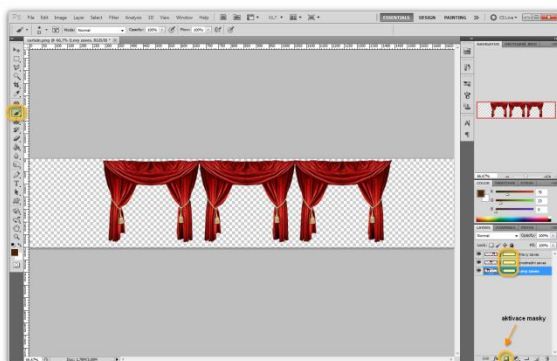


Tutoriál 5

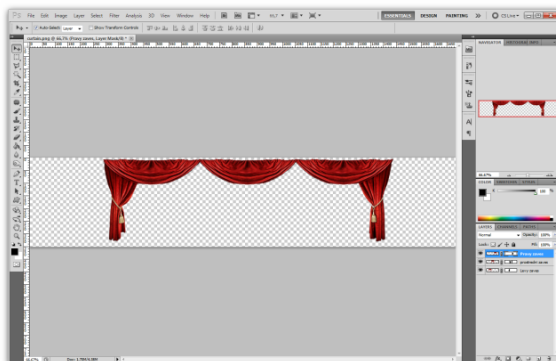
Pokud klikneme pravým tlačítkem do kompozice, objeví se rozšířené menu pro nástroj Guma, kde můžeme nastavit velikost štětce a tvrdost štětce. Velikost zvolíme menší kolem 13 px a tvrdost štětce snížíme z původních 100% na 90%. Pomocí myši pak vymažeme oba konce (Tutoriál 5).

Po dokončení tohoto úkolu duplikujeme dvakrát tuto vrstvu – pravým tlačítkem kliknout na vrstvu závěsu v seznamu vrstev a kliknout na položku Duplikovat vrstvu, takže dostaneme tři shodné vrstvy se závěsem. Je vhodné si je pojmenovat, aby bylo jasné, která je která. Dále začneme u levé části závěsu s maskováním. Zapneme masku vrstvy tlačítkem, které je pod seznamem vrstev (Tutoriál 6). Zvolíme nástroj štětec a kreslíme přes vrstvu. Pokud kreslíme černou barvou, tak vrstva mizí, a pokud bílou, tak se objevuje zpět. U levého závěsu zamaskujeme pravou část, u prostřední ponecháme pouze horní část závěsu a u pravého závěsu smažeme levou část. U nástroje štětec lze podobně jako

u nástroje Guma pravým tlačítkem získat další funkce v podobě možnosti nastavit velikost a tvrdost štětce. Tvrdost štětce je lepší nechat větší, aby nedocházelo k zprůhledňování částí obrázku, který nechcete, aby byl průhledný. Pokud by k tomu došlo, stačí přepnout štětec na bílou barvu a místo přemalovat s menší velikostí štětce (Tutoriál 7).

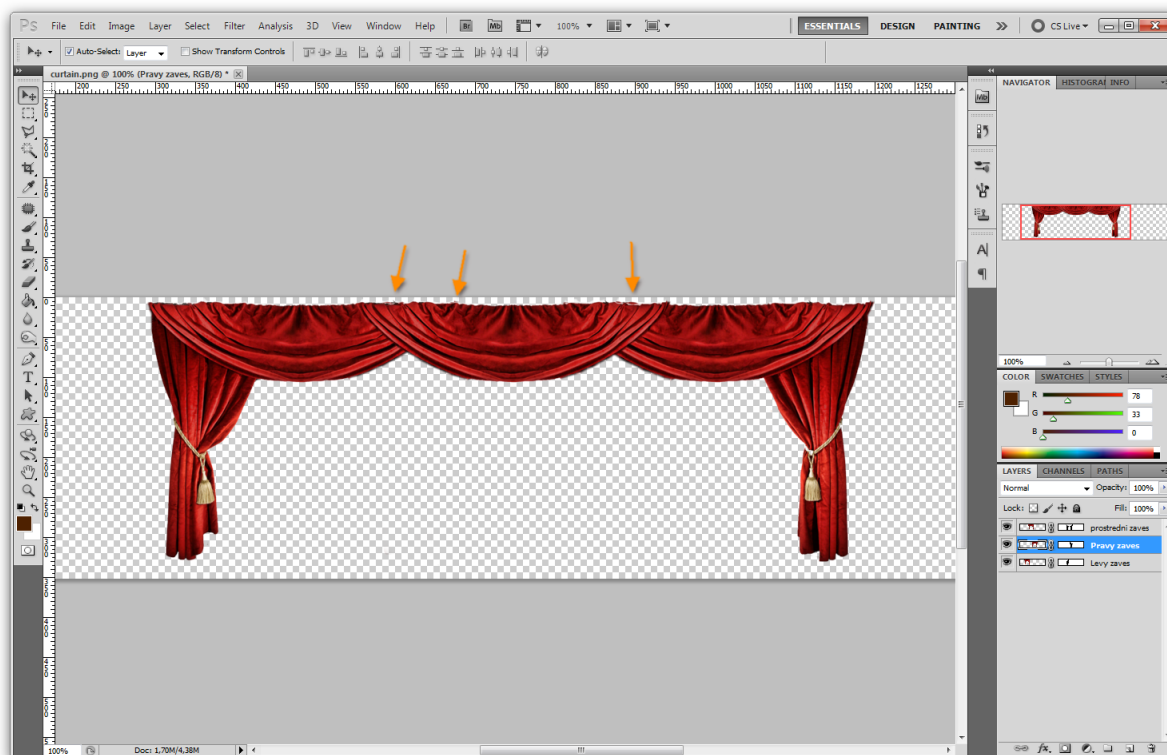


Tutoriál 6



Tutoriál 7

Ted' už stačí jen závěsy elegantně překrýt přes sebe. Vhodné je nechat prostřední část závěsu úplně nahoře a pomocí masek ještě upravit ty části závěsu, které nahoře přesahují (Tutoriál 8). V momentě, kdy jsme se vzhledem závěsu spokojeni, stačí už jen uložit obrázek ve formátu PNG. Soubor -> Uložit jako ... -> PNG. Rovněž doporučuji uložit soubor i jako PSD, abychom se mohli k projektu případně vrátit a provést jakékoliv změny.

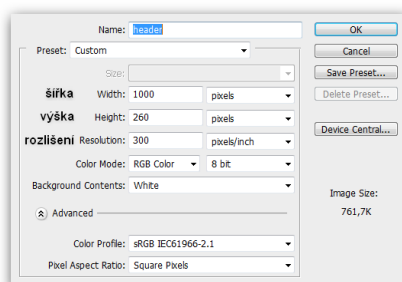


Tutoriál 8

11.3 Pokoj galerie

Během plánování vzhledu hlavičky jsem nejdřív přemýšlel nad různými abstraktními variantami. Pak mě ale napadla možnost inspirovat se přímo nějakou galerií, kde na stěnách visí obrazy. Proto jsem přišel s tímto návrhem místnosti.

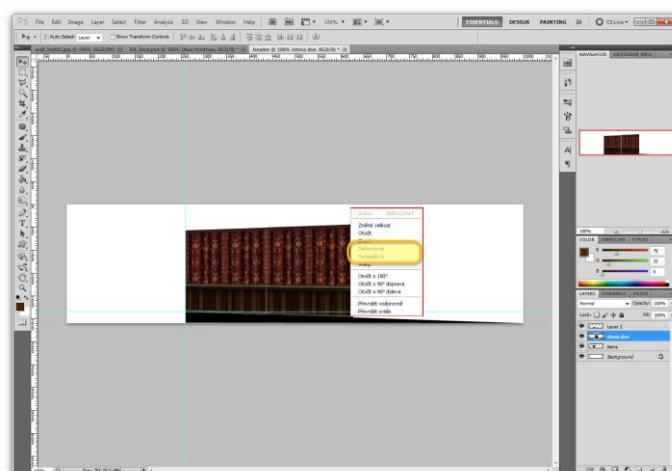
Ve Photoshopu vytvoříme nový projekt – Soubor -> Nový a nastavíme velikost plátna (Tutoriál 9).



Tutorial 9

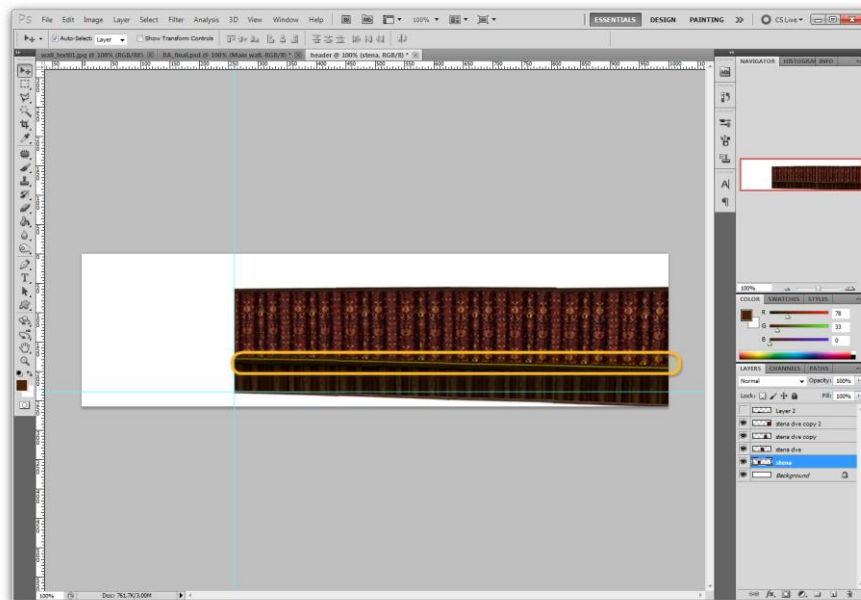
Jako první vytvoříme stěny místnosti. Z Adobe Bridge načteme texturu zdi a pomocí zkratk CTRL + A (vyber vše), CTRL + C (kopírovat) a CTRL + V (vložit) vložíme texturu do projektu. Textura je sama o sobě o něco větší než samotný projekt, takže jí zmenšíme pomocí transformace objektu a zkratky CTRL + T. Zároveň je vhodné tento objekt pojmenovat v seznamu vrstev, abychom věděli, co je co, až nám začnou vrstvy přibývat. Nejdříve postavíme delší zeď, na které bude nápis se jménem galerie.

Pomocí pravítek určíme místo, kde bude roh místnosti. Při vytváření perspektivy tak dostaneme pevný bod, kolem kterého budeme stavět. V tomto případě jsem nastavil vertikální pravítko na hodnotu 260px a horizontální pravítko na 235px. Při stavění místnosti využijeme funkce Deformace. Klikneme na vrstvu s texturou stěny a stiskneme CTRL + T pro zpřístupnění transformace. Klikneme na objekt pravým tlačítkem a objeví se menu, ve kterém máme další možnosti, jak objekt tvarovat. Pro tento kus stěny využijeme funkci Perspektiva (Tutoriál 10). Pro lepší představu si můžeme od průsečíku pravítek do pravého spodního rohu udělat vodítko. V režimu perspektivy táhneme pravý spodní roh na úroveň vodítka. Photoshop automaticky vyrovná horní roh.



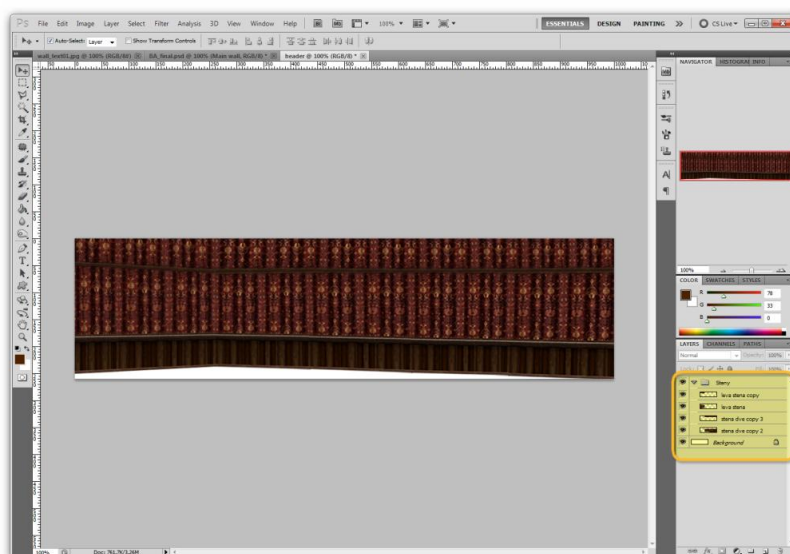
Tutorial 10

Stěny duplikujeme a posuneme doprava. Nyní však využijeme funkce Deformovat, která je ve stejném menu jako funkce Perspektiva. U funkce Deformovat táhneme kotvící body tam, kam potřebujeme, aby vznikla další část stěny. Tento postup duplikace a deformace pokračuje do té doby, než se dostaneme k pravému okraji. Snažíme se, aby bílá linka na textuře byla v rámci možností rovná. Drobné odchylky ve spodní části nevadí, ty zmizí při přidání podlahy (Tutoriál 11).



Tutoriál 11

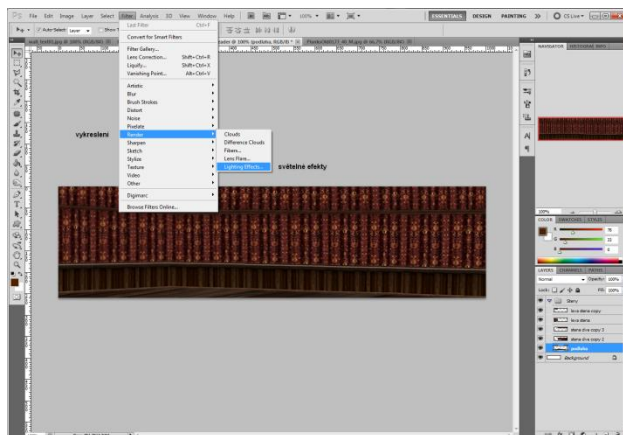
Pokud jsme se stěnou spokojeni, označíme všechny části stěny v seznamu vrstev a zmáčkne CTRL + E. Tím se nám všechny vrstvy spojí do jedné. Tuto vrstvu pak duplikujeme a pomocí transformace ji nejdříve otočíme horizontálně a poté vertikálně a přesuneme ji nahoru, aby hnědá lišta u spodní vrstvy překrývala tu u horní vrstvy. Tím máme hotovou jednu celou stěnu. Druhá stěna se vytvoří stejným způsobem pomocí perspektivy a deformace (Tutoriál 12). Po dokončení nám zbývá přidat podlahu a místnost bude hotová. Z Adobe Bridge přidáme do projektu obrázek dřevěné podlahy a pomocí transformační funkce Deformovat ji transformujeme tak, aby zapadla do scény.



Tutoriál 12

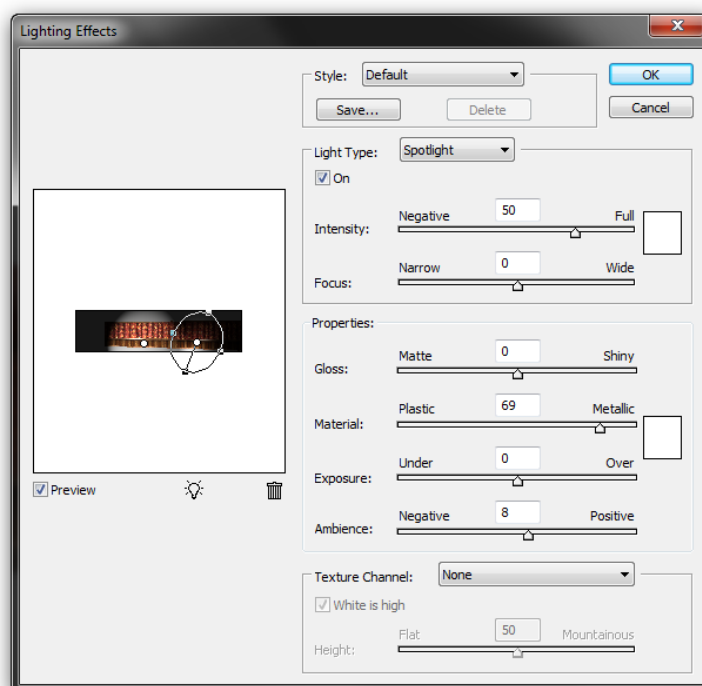
11.4 Nasvícení scény

Scénu nasvítíme pomocí efektu Světelné efekty, který se nachází v menu Filtry -> Vykreslení -> Světelné efekty (Tutoriál 13). Osvětlovat budeme obě spodní části obou stěn. Bohužel světelné efekty se aplikují přímo na vrstvu a po aplikaci je už nelze dále upravovat. Proto je osvětlování vrstev nejlepší řešit metodou pokus – omyl.



Tutoriál 13

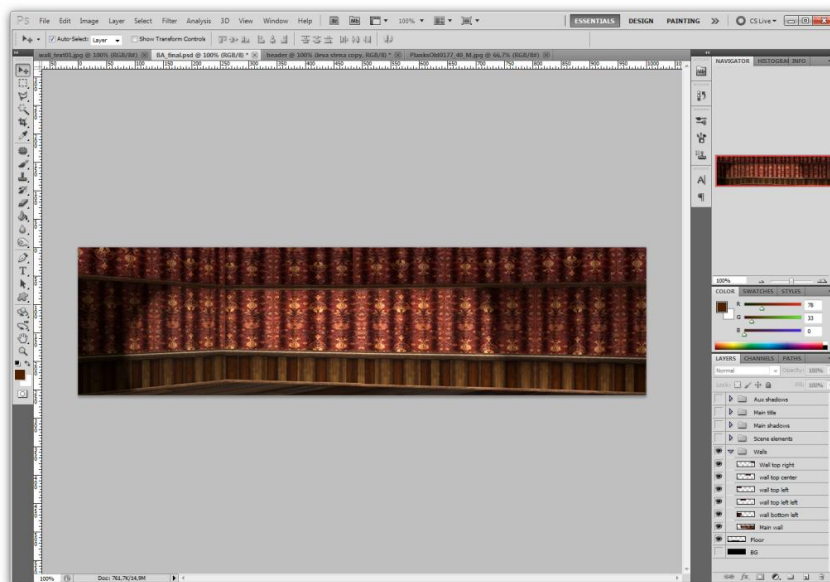
V menu Světelných efektů máme na výběr z mnoha přednastavených světél. Pro tento případ však použijeme nastavení defaultní. V levé části efektu je náhled, jak bude vrstva po použití efektu vypadat. V pravé části se nachází veškeré nastavení světla. Nás bude nejvíce zajímat možnost intenzity světla. Pro pravou stěnu, protože je větší, vybereme světla dvě. Pro přidání dalšího světla do scény klikneme na ikonu žárovky pod náhledem a táhneme do náhledu. Pokud chceme existující světlo smazat, klikneme a táhneme ho na ikonu popelnice (tutoriál 14).



Tutoriál 14

Cílem je intenzitu světla moc „nepřepálit“ a najít správnou kombinaci vzdálenosti, velikosti a intenzity světla. Pokud s výsledkem nejsme spokojeni, stačí stisknout klávesy CTRL + Z a zkusit to znovu. U levé části stěny použijeme jen jedno světlo, které bude více směřovat na roh místnosti, tím bude levá strana více ve stínu.

Po skončení bychom se měli dostat k podobnému výsledku (Tutoriál 15):



Tutoriál 15

11.5 Přidání obrazu a závěsu

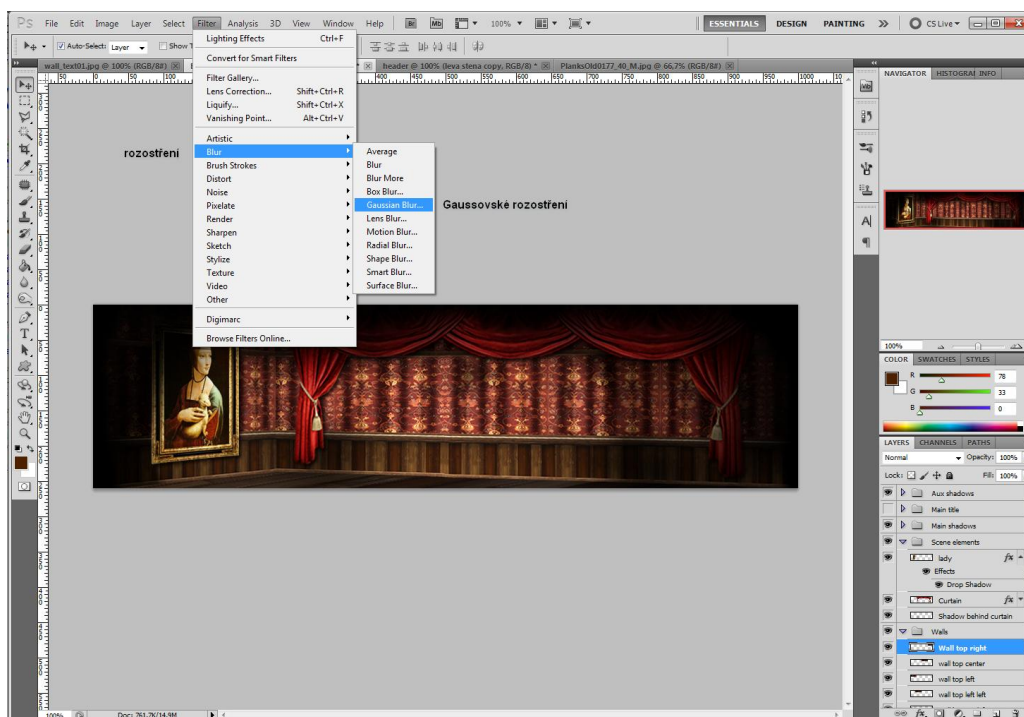
Přidání těchto dvou elementů nebude žádná věda. Oba dva si přeneseme z Bridge do Photoshopu a podle nutnosti je zvětšíme či zmenšíme pomocí transformace. U obrazu i závěsu se snažíme, aby byly rovnoběžně se stěnou. K oběma elementům přidáme ještě stín, aby vypadaly realističtěji. Klikneme dvakrát na vrstvu s obrazem v seznamu vrstev a objeví se menu Styly vrstev, kde můžeme upravovat další parametry. Nás zajímá hned první položka – Vržený stín. U obou objektů můžeme stín nechat v defaultním nastavení (Tutoriál 16).



Tutoriál 16

11.6 Stínování

Účelem stínování je dodat scéně hloubku a pocit prostoru. V tomto případě nám stínování pomůže korigovat některé nepřesnosti při stavění, a zároveň nám stínování pomůže ke zvýraznění jména fotogalerie. Nejjednodušší je stínování vytvořit tak, že vytvoříme novou vrstvu, vybereme nástroj Štětce s černou barvou a nastavíme nízkou tvrdost a štětcem malujeme do nové vrstvy. Je lepší mít několik vrstev se stíny, protože průhlednost vrstvy lze pak nastavit u každé zvlášť a tím regulovat intenzitu stínu. Pro lepší přechody mezi stínem a klasickou vrstvou je skvělé využít rozostření. Všechny typy rozostření jsou v menu Filtry -> Rozostření. Nás zajímá Gaussovo rozostření (Tutoriál 17). Díky náhledu uvidíte, jak bude vrstva vypadat. Je lepší zvolit nižší stupeň rozostření, aby byly rozostřené hlavně okraje stínu.



Tutoriál 17

Pokud se nám nějaký stín nelíbí, tak ho snadno můžeme smazat. Buď celou vrstvu a začít znova, nebo využít možnosti masky či nástroje Guma.

11.7 Název galerie a tvorba nadpisu

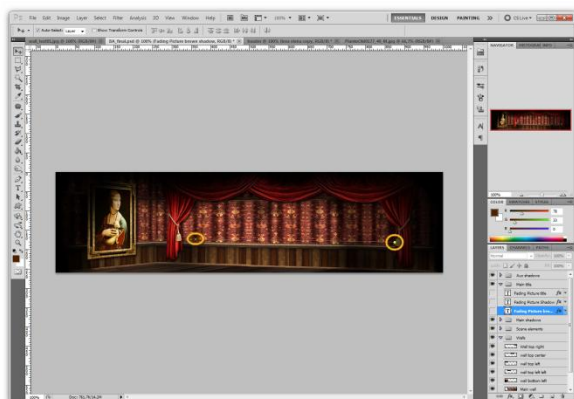
S názvem Fading Picture jsem přišel dlouho před tím, než jsem začal pracovat na této fotogalerii. Název vznikl v době, kdy jsem do svého videa potřeboval přidat dvě fiktivní firmy a jejich loga. Jednou z firem byla právě společnost Fading Picture. Jako název galerie se mi líbil, a proto jsem ho zvolil.

Styl písma jsem vybral v odstínech zlaté barvy hlavně proto, aby text vyniknul. Zlatá barva skvěle kontrastuje s méně nápadným pozadím a celý název galerie tak upoutá návštěvníka. Jako písmo jsem zvolil honosný font The King & Queen, který jsem sehnal zdarma na stránce dafont.com

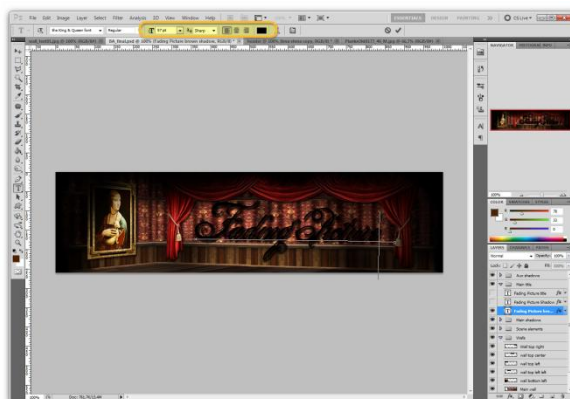
Samotný text se skládá ze tří vrstev. První vrstva je zlatý reliéf, druhá vrstva hnědý lem a základní stín a třetí vrstva je sekundární stín. Začneme vrstvou se sekundárním stínem. Nejdříve si však vezmeme nástroj Pero a uděláme linku tam, kde chceme mít náš text, tj. klikneme jednou nad dřevěné obložení na levé straně a i na pravé tak, aby linka byla s obložením rovnoběžná (Tutoriál 18). Vyhne se tak

náročnému tvoření perspektivy, kvůli kterému bychom museli textové vrstvy rasterizovat a nemohli už bychom text změnit.

Zvolíme nástroj Vodorovný text a klikneme myší na začátek linky, kterou jsme vytvořili nástrojem Pero. Napíšeme název galerie a upravíme barvu písma na černou a velikost na 57pt. Nyní ještě otevřeme menu se Styly vrstev a přidáme k nápisu stín. Důležitý atribut je zde rozsah stínu, který nastavíme na 36%. Ostatní hodnoty mohou zůstat ve své defaultní podobě, v případě potřeby je však lze bez problémů upravit. (Tutoriál 19).

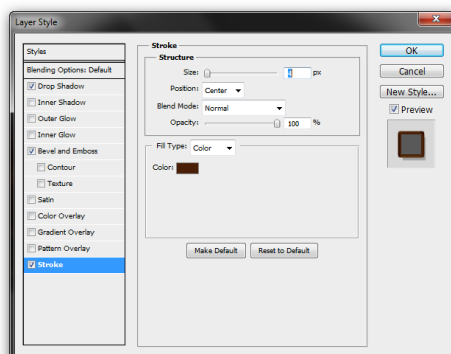
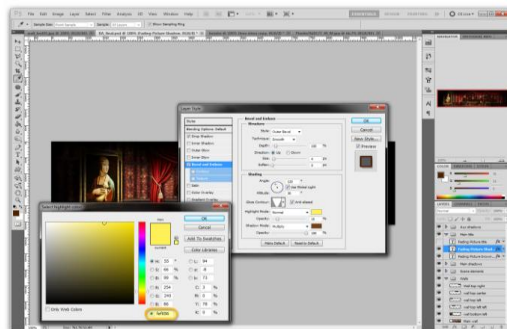
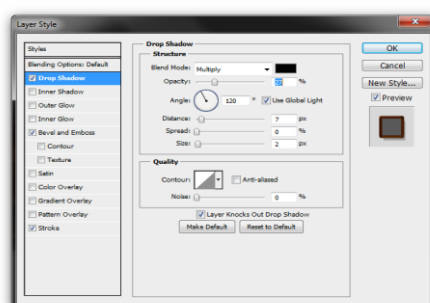


Tutoriál 18



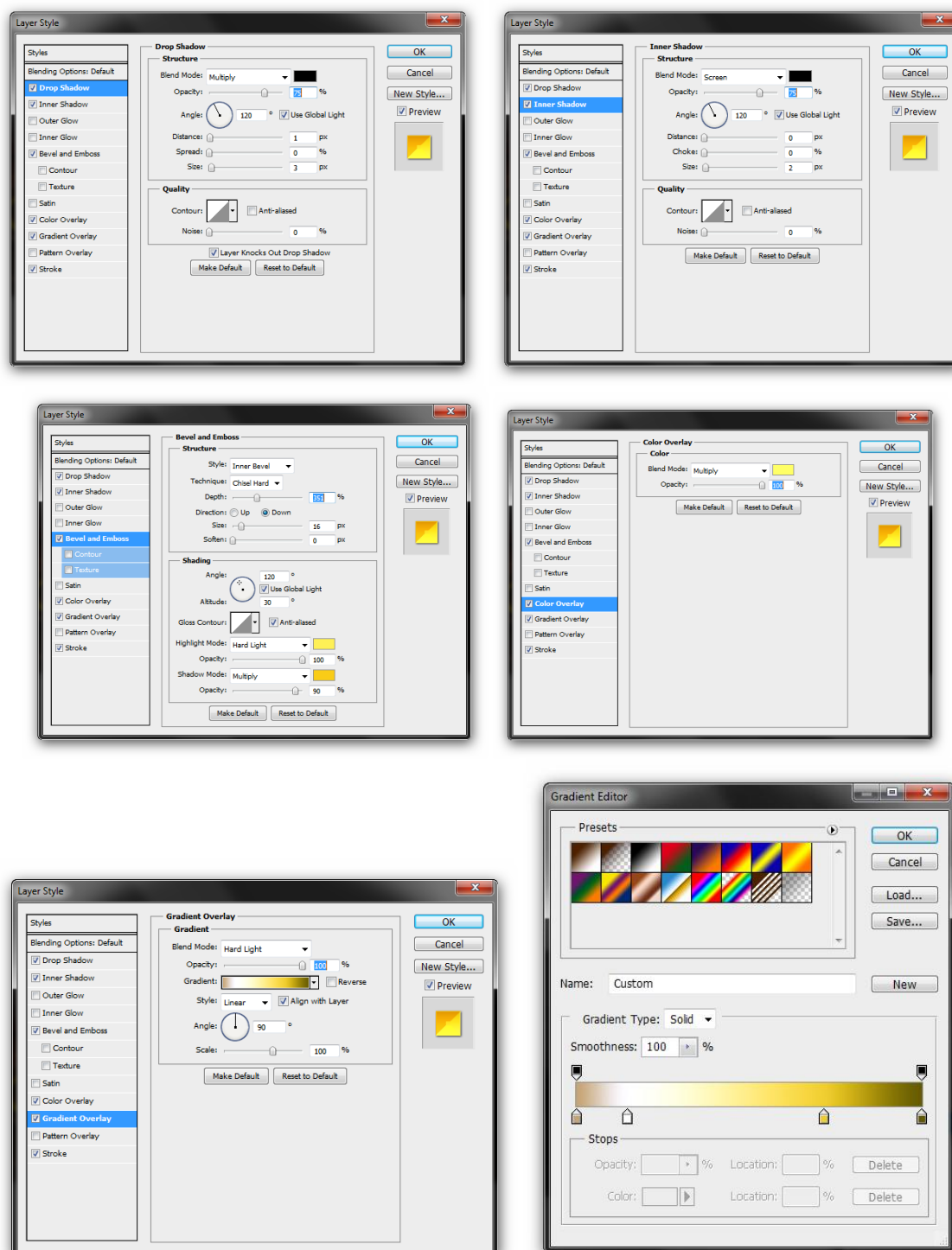
Tutoriál 19

S hotovým stínem pokračujeme k druhé vrstvě s hnědým okrajem. Můžeme duplikovat první textovou vrstvu a vycházet z ní. Veškeré nastavení, které nás u této vrstvy zajímá, je uvnitř menu Styly vrstev. V tomto případě je to Vržený stín (Drop Shadow), Úkos a reliéf (Bevel and Emboss) a Vytáhnout (Stroke). Všechny hodnoty nastavíme pomocí obrázků (Tutoriály 20 – 22). U Reliéfu a nastavení barev použijeme pro světle žlutou barvu fef056 a pro hnědou 763d17.

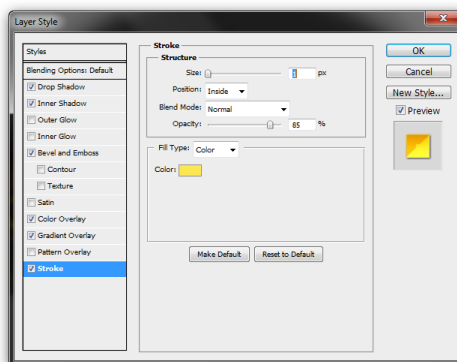


Tutoriály 20 – 22

Duplikujeme jednu z textových vrstev, nezáleží na tom kterou, a přesuneme ji nad ostatní textové vrstvy. Tuto vrstvu nastavíme na následující parametry z menu Styly vrstev podle následujících obrázků. U Reliéfu a úkosu využijeme u barev tyto: světle žlutá – fef056 a tmavší žlutá – f9cc17. U překrytí barvou zadáme barvu ffff66. Největší oříšek je zde trefení správného překrytí přechodem. Toto jsou zleva barvy které jsem využil – c6a575, ffffff, f0ce31 a 645900 (Tutoriály 23 – 28). Barva u položky Vytáhnout (stroke) je fce652 (Tutoriál 29).



Tutoriály 23 – 28



Tutoriál 29

Takto je celá hlavička hotova (Tutoriál 30). Pro zdokonalení je ještě možné pohrát si se stínováním či tónem barev. Celý projekt uložíme nejen jako projekt PSD, ale i jako PNG.



Tutoriál 30

12. Instalace systému Joomla! vytvoření šablony

12.1 Instalace

Instalace systému Joomla! je velice snadná. Stačí stáhnout nejnovější verzi ze stránek www.joomla.org a nahrát stažený obsah na server. Zapneme prohlížeč a zadáme adresu serveru. Tím začne instalace systému Joomla!, která je i v češtině. Dále stáčí sledovat instrukce na obrazovce, dokud Joomla! neoznámí, že byla instalace úspěšně dokončena.

12.2 Vytvoření šablony

Design pro systém Joomla! a pro celé stránky vytvoříme v programu Artisteer. Tento program nabízí obrovské možnosti pro tvorbu webového designu pro mnohé redakční systémy. Nastavení programu je prakticky neomezené a každý designér si zde přijde na své. Do šablony přidáme vytvořenou hlavičku z předchozího tutoriálu. Další nastavení elementů je už jen na Vás. Moje výsledná šablona vypadá takto (Obrázek 12).

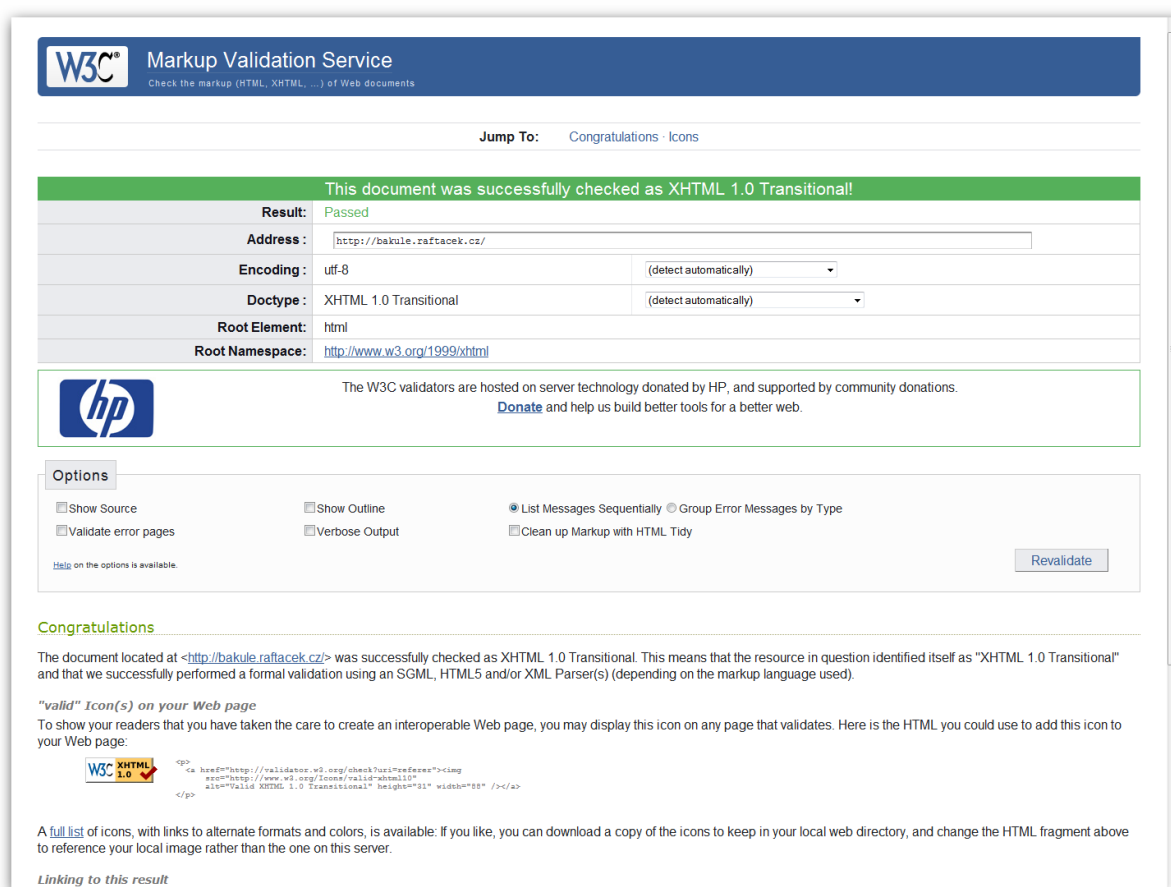


Obrázek 12

13. Validace kódu webové fotogalerie

Finální verzi stránek jsem zkontroloval validátorem společnosti W3C a zároveň i českou alternativou na serveru H1.cz. Velice mě překvapilo, že výsledky testu nebyly stejné. Výsledek na W3C vyšel bezchybně a bez jakéhokoliv varování. Proto je na webu ikona validního webu. Na stránkách validátoru H1 se však zobrazily chyby i varování. Nejzajímavější bylo, že když jsem „chyby“ opravil, validátor našel automaticky další, a validace navíc neprošla na anglickém W3C validátoru. Proto jsem se rozhodl, že tento anglický validátor je pro mě důležitější, a stránky jsou tak validní podle pravidel a validátoru W3C (Obrázek 13).

Stránky jsou provizorně umístěné na mém serveru (<http://bakule.raftacek.cz>). Počítám však, že se následně přesunou na jeden ze serverů TUL.



Obrázek 13

14. Vypuštění stránek do WWW světa

Webhostingů a serverů je na celém světě nepřeberné množství. Uživatel má zpravidla na výběr dvě možnosti – webhostingy, které jsou zdarma, a hostingy, které jsou placené. U hostingů si zákazník většinou pronajímá doménu druhého či třetího řádu.

14.1 Domény

Internetová doména představuje jednoznačný identifikátor počítače či počítačové sítě, která je součástí internetu. Jméno domény je sestaveno z několika částí, které jsou odděleny tečkami. Doména nejvyššího řádu (z anglického TLD – top-level domain) je vždy uvedena na konci webové adresy. Počet těchto domén je omezený a většinou představuje sdružení domén jednoho státu (.cz) či sdružení různých organizací (.gov pro vládu USA).

Doména druhého řádu je například www.seznam.cz. Tyto domény lze pořídit u drtivé většiny poskytovatelů webhostingů. Pro zákazníka je jistě velmi důležitá cena, která se většinou počítá za pronájem domény na měsíc. Pro vývojáře je naopak důležité, aby hosting podporoval elementy jako například PHP5, databáze MySQL a aby na něm šlo bez problémů nainstalovat nějaký redakční systém. Nejlepším webhostingem poskytujícím domény druhého řádu je v ČR firma Onebit.cz, která vyhrála soutěž o nejlepší hosting roku 2009.¹⁹ Mezi velmi spolehlivé poskytovatele zařazují i hosting c4.cz, na kterém běží zkušební stránky fotogalerie.

14.2 Webhostingy zdarma

Pokud se uživateli nechce za hosting platit a stačí mu doména třetího řádu (mujblog.e-stranky.cz), stačí mu k získání stránky pouhá registrace. Provozovatelé domén třetího řádu většinou poskytují podobné služby jako pro platící zákazníky tj. emailové schránky, web-aliasy, PHP5, databáze, zaručují funkčnost redakčních systémů a e-shopů atd. Uživatelé však většinou musí na svůj web přidat reklamu vygenerovanou hostingem. Většinou se jedná o reklamní pruh nahoře na stránce. Jsou však případy, kdy reklama web hodně hyzdí. Jedním z nejlepších poskytovatelů domén třetího řádu je server www.ic.cz, který mě překvapil svou rychlostí, možností uzpůsobení reklamy, aby co nejméně překážela na webu, a skvělým FTP rozhraním pro nahrávání webu.

15. Srovnání zahraničních a českých fotogalerií

15.1 Vetton.ru

Jednou z prvních fotogalerií, na kterou jsem narazil, byl zajímavý projekt pod názvem Vetton. Fotogalerie je rozdělena podle kategorií, takže uživatel snadno získá typ fotografií a obrázků, které hledá. Fotografie se dají i hodnotit, takže si uživatel může vybírat obrázky, podle jejich oblíbenosti u ostatních uživatelů. Všechny fotografie a obrázky je možné stáhnout zdarma pro vlastní použití. Velkým záporem je v dnešní době absence podpory širokoúhlých monitorů; veškeré materiály, které v galerii najdete, budou ve formátu 4:3. Myslím si, že to je v dnešní době pořádné mínus. Druhým záporem je jazyk stránky, kterým je ruština. Pro nerusky mluvící je řešením otevírání v prohlížeči Google Chrome, který je schopen stránky přeložit do češtiny.²⁴

15.2 Interfacelift.com

Projekt galerie Interfacelift je přesně ten typ galerie, který se dá bezesporu označit jako moderní. Není sice rozdělen do kategorií jako konkurenční Vetton, všechny obrázky a fotografie jsou nicméně opatřeny záložkami – tagy, díky kterým se v nich dá snadno orientovat. Největším kladem galerie je kompatibilita. Nabízí většinu obrázků jak v úzkém tak širokoúhlém provedení. Jednoduchá utilita dokonce sama určí, jaké je rozlišení uživatelského monitoru, a nabídne fotografie přesně v této velikosti. Všechny fotografie a obrázky je možné stáhnout zdarma pro vlastní použití. Pokud chce uživatel použít nějaký materiál pro jiné účely, musí kontaktovat autora fotografie. Fotografie se dají hodnotit, komentovat i sdílet s přáteli na různých sociálních sítích. Interfacelift je stránka, kterou navštěvují několikrát denně, protože komunita webu je velká a nové fotky přibývají hodně rychle.¹³

15.3 Deviantart.com

Na rozdíl od předchozích dvou zmíněných galerií, které se zabývají čistě wallpapery, tj. obrázky a fotografiemi na plochu počítače, Deviantart se specializuje především na uživatelskou tvorbu. Galerie je rozdělena do několika kategorií. Mezi fotografiemi se zde objevuje i Fan Art, což je právě ona uživatelská tvorba. Jsou zde umístěny kresby, malby, webdesign, space art a mnoho dalšího. Po registraci je možné každý obrázek komentovat a hodnotit. Některé obrázky lze i zdarma stáhnout. Ovšem Deviantart se zaměřuje i na možnost výdělku pro uživatele. Z této stránky je tedy možné získat vše, za některé umění se zde však musí zaplatit. Osobně hodnotím tuto galerii velmi pozitivně. Je to skvělé místo, kde může uživatel publikovat svou práci a dostane se mu zde zpětné vazby. Registrace je zdarma, takže může do světa Deviantartu vstoupit každý.⁸

15.4 Photo-gallery.cz

Služba Photo-gallery mě příjemně překvapila svými možnostmi. Celý web slouží jako skvělý doplněk cestovních kanceláří. Zaměřuje se totiž pouze na fotky z různých lokalit a států po celém světě. V levém menu jsou tyto lokality rozděleny podle kontinentů – je tedy nutná alespoň základní znalost zeměpisu k nalezení požadované země. Příjemnou funkcí po vybrání lokality je menu s odkazy na další externí stránky s hotely, zájezdy a průvodci v dané lokalitě. Stránka je bohužel statická, takže se nejde přihlásit a nahrávat vlastní fotografie. Nepotěšila mě ani kvalita fotografií, které se po otevření náhledu moc nezvětší. Photo-gallery je rozhodně zajímavý projekt, který ovšem není dotažen úplně do konce.²¹

15.5 Rajce.net

Mezi nejznámější české webové galerie patří Rajce.net. Funkčností se velmi podobá zahraničnímu serveru Flickr.com. Pro registrované uživatele (registrace je zdarma) nabízí vlastní úložný prostor, ve kterém lze vytvořit množství složek a do nich nahrávat fotografie. Velkým kladem je možnost nastavení soukromí u vybraných kategorií. Tyto kategorie tak uvidí pouze vyvolení uživatelé. Rajce nabízí i vlastní aplikaci pro snadné nahrávání fotek. Záporem aplikace je její občasná nefunkčnost. Myslím si, že Rajce.net se mezi českými servery, které nabízejí tento typ služeb, řadí mezi nejlepší.²²

15.6 FotoAparát.cz

Podobným projektem jako je zahraniční DevianArt je český FotoAparat.cz. Stránky se primárně nezaměřují pouze na sdílení fotografií a další umělecké výtvarné tvorby, ale nabízejí i mnoho článků ze světa fotografie. Radí začínajícím i pokročilým fotografům s technikou. Porovnávají možnosti zachycování fotek, obsahují návody, rady a zvou na různé výstavy. Fotogalerie je rozdělena do mnoha kategorií, kam může uživatel své fotky přidat. Samozřejmostí je u fotek možnost komentáře a hodnocení. Velmi užitečná je zde i integrace sociální služby Facebook. Jedním stiskem tlačítka je tak možné sdílet jakoukoliv fotografii. Velmi kvalitně je udělán i náhled fotografií. Otevře se v novém okně, u kterého existuje možnost korigovat barvu pozadí stránek. Této fotogalerii bych se svým projektem rád přiblížil. Rád bych, aby se nejednalo čistě o galerii, ale aby na ní byly umístěny i návody, tutoriály či materiály o technice pro fotografování.¹⁰

16. Závěr

Touto prací jsem chtěl vyzdvihnout dnešní snadné a moderní metody, jak vytvořit webové stránky. Webdesign nabízí obrovské množství možností a se správnými nástroji lze vytvořit velmi profesionálně vypadající weby, na které se uživatelé budou rádi vracet.

Je zde vidět, že webdesign není pouze o schopnostech designéra, ale i vývojáře, který stránky probudí k životu. Tyto složky musí být naprosto vyrovnané, pokud chce majitel webu uspět. Stránky mohou vypadat po designové stránce výborně a profesionálně, ale nemusí fungovat korektně. A totéž platí i opačně. Stránky mohou nabízet nepřehledné množství funkcí, ale jejich design pokulhává. Je ovšem pravda, že mnoho lidí dá přednost funkci před vzhledem.

Svou fotogalerii jsem vytvářel s cílem vyvarovat se chyb, se kterými jsem se setkával u konkurence. Mým hlavním cílem po developerské stránce byla optimalizace pro různé prohlížeče, aby stránky fungovaly na co možná největším počtu počítačů. Barevné ladění stránek jsem uzpůsobil barvám hlavičky. Vzhled stránky jsem volil tak, aby působil co nejprofesionálněji.

Primárně jsem stránky tvořil pouze za účelem galerie. Nicméně si myslím, že se na stránky budou přidávat i články ze světa fotografií, Photoshopu a grafiky. To samé platí pro sekci Návody, do které mohou registrovaní uživatelé přidávat své vlastní návody či tutoriály sešnané odjinud – samozřejmě se souhlasem autora. Registrovaní uživatelé mohou využít i diskusního fóra, které je založeno na open-source platformě phpBB. Fórum je již v provozu a je tedy možné přidávat nové příspěvky i tam.

Doufám, že čtenář této práce získá základní znalosti k tomu, aby mohl vytvořit své vlastní dílo a následně ho umístit na internet. Snažil jsem se postavit návod tak, aby mu porozuměl, jak odborníci IT rádi říkají, i „běžný Franta uživatel“. Je jistě výhodné, aby si uživatel před tím, než si vybere redakční systém, detailně prostudoval všechny tři, které jsem v této práci uvedl, případně i další existující systémy.

Já osobně jsem si pro vytvoření své fotogalerie zvolil systém Joomla!, protože se soustředí především na design stránek a uživateli, který je podobně jako já co se týče kódování spíše amatér, dokáže výrazně zjednodušit práci. Veškeré úpravy do kódu jsem dělal buď externě s pomocí programu PSPad či přímo ve webovém rozhraní systému Joomla!, kde jsem zasahoval nejčastěji do CSS.

17. Prameny

- 1) CYROŇ, Miroslav. *CSS Kaskádové styly - Praktický manuál*. 1. vyd. Praha : Grada, 2006. 340 s. ISBN 80-247-1420-5.
- 2) KRČMÁŘ, Jakub. *Adobe Photoshop : Praktický webdesign*. 1. vyd. Praha : Grada, 2006. 204 s. ISBN 80-247-1423-X.
- 3) SCOTT, Kelby. *Adobe Photoshop CS : Kniha plná triků*. 1. vyd. Praha : Computer Press, 2002. 328 s. ISBN 80-2510-670-5.
- 4) Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CS5* [online]. 7.5.2010. 2010 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <http://help.adobe.com/cs_CZ/photoshop/cs/using/index.html>.
- 5) Adobe Photoshop. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop>.
- 6) *CGTextures.com* [online]. 2008 [cit. 2010-06-23]. [CG Textures] - The worlds largest free texture site - WoodPlanksBare0063 (Texture: #4949). Dostupné z WWW: <<http://cgtextures.com/texview.php?id=4949&PHPSESSID=6c23ba6f2547d8ed4703ff376a0fcbc1>>.
- 7) *Dafont.com* [online]. 21.7. 2007 [cit. 2010-06-23]. The King & Queen font Font | dafont.com. Dostupné z WWW: <<http://www.dafont.com/the-king-queen-font.font>>.
- 8) *DeviantART: where ART meets application!* [online]. srpen 2000 [cit. 2010-07-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.deviantart.com/>>.
- 9) *Drupal.org / Community plumbing* [online]. 2009 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://drupal.org/>>.
- 10) *FotoAparát.cz* [online]. 1999 [cit. 2010-07-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.fotoaparat.cz/>>. ISSN 1214-049X.
- 11) Google Chrome. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome>.
- 12) *H1.cz : Validátor HTML kódu* [online]. 2005 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.h1.cz/validator>>
- 13) *InterfaceLIFT* [online]. 2000 [cit. 2010-06-23]. Dostupné z WWW: <<http://interfacelift.com/>>.
- 14) Internet. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet>>.

- 15) Internet. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>>.
- 16) Internet Explorer. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer>.
- 17) *Joomla!* [online]. 2003 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.joomla.org/>>.
- 18) Mozilla Firefox. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox>.
- 19) *ONEbit.cz hosting - kvalitní webhosting a registrace domén* [online]. 2006 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.onebit.cz/>>.
- 20) Opera (web browser). In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Opera_\(web_browser\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Opera_(web_browser))>.
- 21) *PHOTO-GALLERY.CZ - Fotogalerie, fotografie zemí světa, foto* [online]. datum vydání neuvedeno [cit. 2010-06-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.photo-gallery.cz/>>.
- 22) *Rajce.net / místo pro vaše fotografie* [online]. 2005 [cit. 2010-06-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.rajce.idnes.cz/>>.
- 23) Safari (web browser). In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Safari_\(web_browser\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Safari_(web_browser))>.
- 24) *Vetton.ru* [online]. 2000 [cit. 2010-06-23]. Dostupné z WWW: <<http://vetton.ru/>>.
- 25) Web design. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Web_design>.
- 26) Web typography. In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Web_typography>.
- 27) *Wikipedia* [online]. 15. ledna 2001 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/>>.
- 28) *WordPress > Blog Tool and Publishing Platform* [online]. 2003 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://wordpress.org/>>.
- 29) *World Wide Web Consortium (W3C)* [online]. 1994 [cit. 2010-07-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.w3.org/>>.